

PLAYSTATION WORLD

Numero Quattro
Ottobre 1999
L. 7.800

SUPERQUESTIONARIO

VINCI
MONACO GPRS2
e GRANDIA

SPECIALE

Wip3out un grande ritorno

ANTEPRIMA

QUAKE II finalmente su Psx!

SOLUZIONI

Virus

Castlevania

Syphon Filter

Colin McRae Rally

Guardian of Darkness

RECENSIONI

La Minaccia Fantasma

Speed Freaks

Tony Hawk Skate Boarding

G-Police 2

Jade Cocoon

FA Premier League Stars

PARABOLICA DI ORIONE

VARIANTE PEGASO

CHICANE ANELLI DI SATURNO

STACCATI DI URANO

CURVA VEGA

CURVA SIAO

CURVA ALDEBARAN

VARIANTE ANDROMEDA

CHICANE DI PLUTONE

PARABOLICA ALPHA CENTAURI

CURVA DI VENERE

BOX INTERGALATTICI

Wipe Out 3™. Volate in pista.



SOLO PER PLAYSTATION.

Bollettino meteo: vento nullo, umidità 0%, temperatura -273,15 °C, si prevede pioggia (di meteoriti). E' una giornata ideale per Wipe Out 3. Trenta secondi alla partenza. Non è una corsa. Non ci sono regole. Chi esce di pista, perde. E si perde nello spazio. Dieci secondi alla partenza. Se vincete, sarete una stella. Se perdete, una stella cadente. Cinque secondi alla partenza. Accendete i retrorazzi. E accendete un cero, già che ci siete.



POWER LINE 166.814.814*

OLTRE 600 VIDEOGAMES.

® e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it. Wipeout, Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or © and © 1999 of Psygnosis Ltd. All rights reserved. *Power Line è un servizio riservato agli utenti maggiorenni-costo Lit. 1.540 + IVA al minuto/gestito da Isicom-Roma.

VIDEOGIOCHI IN ALTA FEDELTA'

13 settembre 1999, quattro giorni prima dell'inizio del Tokyo Game Show, la Rete si anima e diventa teatro dei primi passi della Sony per quel che riguarda il successore della celebre console a 32 bit. La PlayStation 2, avrà un look ben diverso da quello che qualunque giocatore (anche di lunga data) si sarebbe aspettato; correte a pagina 4 per dare un'occhiata allo strano Oggetto del Mistero, vi renderete conto di come la Sony stia probabilmente facendo le cose in grande.

Prima osservazione: il design della PlayStation 2 non è apparentemente gran cosa, un aggeggio squadrato, nero, assai lontano dalle sinuose curve di Nintendo 64 e Dreamcast. Lontano dal design accattivante di una console, di un gioco fondamentalmente.

Così penserebbe un normale videogiocatore, ma... Seconda osservazione: il design della PlayStation 2 è fatto apposta per poter avvicinare la macchina a un concept simile a quello dei videoregistratori, degli impianti stereo ad alta fedeltà. Da qui anche la possibilità (come potete vedere nelle foto), di orientare la Psx2 sia in orizzontale che in verticale. E si tratta di un punto di vista forse meno poetico del precedente, assai più analitico e pragmatico. Il design della nuova console è probabilmente solo la punta dell'iceberg di un lungo processo che si cela dietro al lancio della PlayStation 2. La Sony nel 1995 ha tentato il colpaccio ed è risultata ampiamente vittoriosa nei suoi intenti. All'alba del 2000, con un bilancio che dipende per il 40% dall'affaire PlayStation, la Sony appare come un immenso gigante in procinto di dare nuove regole e leggi al mercato. Rendere i videogiochi e le console come un elettrodomestico (nobile obiettivo di antichi magnati quali Trip Hawkins - 3DO e CDTV, Amiga32 della Commodore) è un processo che deve essere impostato assai prima del lancio di una console in se stessa. Si può ragionevolmente dire che la Sony abbia steso le fondamenta in questi cinque anni di PlayStation e si appresti allo sdoganamento dei videogiochi quali "giochi per bambini" fino a "videogiochi-alta fedeltà" con la prossima PlayStation. Successo annunciato? Flop clamoroso? Una cosa è certa: solo la Sony può perdere, ripetere clamorosamente lo stesso errore commesso cinque anni fa da Sega e Nintendo, ritenersi padroni del mercato e permettersi qualsiasi gesto (trattando con sufficienza e inclemenza i concorrenti). PlayStation 2 sarà una rivoluzione, una scommessa a livello planetario e ideale, intanto il "vecchio videogioco" Dreamcast ha piazzato quasi 300.000 unità in un solo giorno, quello del lancio, negli States. La sfida è aperta. Fate vostro il gioco.



Direttore responsabile:

Fabrizio Balsamo

Progetto editoriale:

Fabio Malagnini fabio.malagnini@galactica.it

Coordinamento redazionale:

Matteo Camisasca scamu@writeme.com

Mattia Ravanelli zzave@tiscalinet.it

Hanno collaborato:

Alessandro Casini

Alessandro Martini

Andrea Maderna

Daniele Borgna

Gianluca Loggia

Lorenzo Antonelli

Luca Cominelli

Luca Galliano

Marco Bosio

Oliviero Pari

Piermaria Mendolicchio

Riccardo Perotti

Direzione tecnica:

Massimiliano Casali

Segreteria di redazione:

Cristina Vincitore

Editing:

GamesIdea S.a.s. - Tel. 0324-46815

Progetto grafico:

Giancarlo Pasquali

Grafica e impaginazione:

Joint s.r.l. - via Settembrini 17 - Milano

Tel. 02-6706695 - email: oscardef@tin.it

PlayStation World è una
pubblicazione Editoriale il Faro S.r.l.

Direzione, Amministrazione:

via Visconti di Modrone 1 - 20122 Milano

Redazione, Pubblicità, Diffusione:

via Aldo Moro 3 - 20090 Buccinasco (MI)

Tel. 02-45778.1 - Fax 02-45702577

Stampa:

Rotoeffe s.r.l., Ariccia (RM)

Distribuzione per l'Italia:

A&G Marco S.p.a., v. Fortezza 27 Milano

Copyright Editoriale Il Faro, 1999.

Tutti i diritti riservati.

Iva assolta dall'editore ai sensi dell' art. 74 . 1 comma
Lettera "c" del D.P.R. n.633/72 e successive
modificazioni



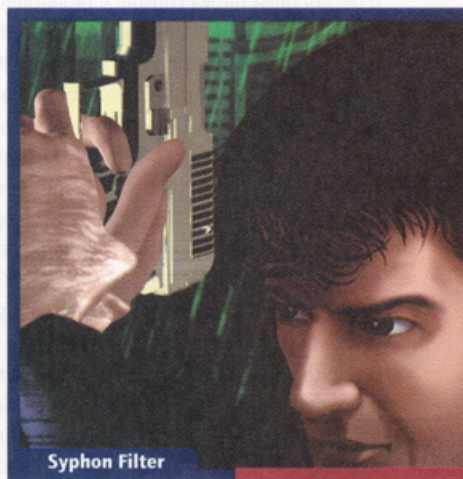
Speciale ECTS



Quake II



Speciale Wip3out



Syphon Filter



Evil Zone



Castlevania

Sommario

04

NEWS

Dalla PlayStation 2 al Tokyo Game Show: svelato il futuro dell'intrattenimento elettronico.

08

SPECIALE ECTS

Videogiochi, collezione autunno/inverno: novità "avanti adagio" dalla fiera ludica londinese.

12

QUAKE II

Il capolavoro della id Software atterra su Psx: si annuncia un vero terremoto per gli sparatutto 3D.

16

SPECIALE RECENSIONE e GUIDA WIP3OUT

Il ritorno di una delle serie che ha fatto la storia della Psx. Svelata in dettaglio nella super recensione e guida di PSW.

26

RECENSIONI

LA MINACCIA FANTASMA

Le avventure del nuovo episodio di Guerre Stellari, dal grande schermo alla PlayStation.

22

SPEED FREAKS

Un nuovo capitolo del genere "quattro ruote e tanta fantasia", da scoprire nella nostra recensione.

30

TONY HAWK'S PRO SKATER

Le gesta di uno dei più grandi campioni di Skate Board, da rivivere gamepad alla mano.

32

G-POLICE 2: THE WEAPON OF JUSTICE

Il corpo di polizia volante più famoso della storia dei videogiochi, in un'incarnazione non del tutto convincente.

34

JADE COCOON

La Crave sfida Final Fantasy VII e Monster Rancher con questo gioco di ruolo un po' strambo.

35

FA PREMIER LEAGUE

In attesa di Fifa 2000 la EA rischia di compromettere la stagione calcistica digitale ale ale oooooh.

36

TRUCCHI

Le pagine rosse di PSW, imperdibili per i veri professionisti della sconfitta facile contro la Psx.

44

HINT ZONE

L'angolo dove ogni problema ludico giuntoci su carta, cartolina o e-mail, trova l'agognata soluzione.

46

SOLUZIONI

SYPHON FILTER

Dopo la recensione del mese scorso, mettiamo a nudo ogni segreto delle avventure di Gabe Logan.

58

VIRUS

Tutte gli strattagemmi per evitare la nuova ondata influenzale che sta per abbattersi sull'Italia...

64

GUARDIAN OF DARKNESS

S'apre il sipario su un'avventura della francese Cryo, che strizza l'occhio a Resident Evil.

72

SOLUZIONI CLASSIC

CASTLEVANIA

Vestite i panni di Alucard e scoprite ogni anfratto del terribile, che dico misterioso castello di Dracula.

82

GUIDE

COLIN McRAE RALLY

Il nostro esperto di Colin McRae, al vostro servizio come navigatore. Supererete le gesta di Colin?

88

EVIL ZONE

La guida completa a uno dei picchiaduro tridimensionali più interessanti degli ultimi tempi.

92

PANORAMICA HARDWARE

Provate per voi le ultime periferiche per Psx presenti sul mercato

94

MAIL STATION

L'angolo in cui i lettori di PSW si danno appuntamento ogni mese.

95

GRANDE CONCORSO!!!

Rispondete al questionario di PlayStation World e vincete Grandia o Monaco GPR2.

96

X-RAY - LO SPECIALE

Il vero speciale ECTS '99, il Tuttologo di PSW, il Negoziante Balordo... bentornati in X-Ray.

GLI ACCESSORI DELLA PS2

Due accessori saranno subito disponibili al lancio della PlayStation 2. Il primo è il gamepad DualShock 2, completamente analogico (a parte i pulsanti START e SELECT) e basato sulla seconda generazione del protocollo DualShock, che dovrebbe garantire una migliore gamma di sensazioni. La compatibilità con gli attuali pad analogici e "vibranti" è garantita. Il secondo accessorio è la Memory Card, niente di nuovo se non che il taglio base è da 8 MegaByte e la velocità d'accesso sale a 250 volte rispetto agli standard attuali, inoltre, in vista di possibili usi come memoria di scambio per dati Internet, la Memory Card della PlayStation 2 è dotata di un protocollo di sicurezza crittografica per le informazioni denominato "MagicGate". Sia il Gamepad che la Memory Card costeranno 3500 Yen.

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS
a cura di Matteo Camisasca



Chiamatela PlayStation 2!

Il tredici settembre la Sony ha finalmente alzato il sipario sulla console che secondo la grande S dominerà l'intrattenimento elettronico all'inizio del prossimo millennio. Nome, specifiche tecniche, accessori, data di lancio, design sono stati annunciati ufficialmente e non sono più frutto di ipotesi, rumors o indiscrezioni. Anzitutto il nome. Niente "Psy", niente "PlayStation The Next

Generation", niente "PlayStation 2000", ma semplicemente "PlayStation 2" o affettuosamente "PS2", come recita il logo stilizzato, ben visibile sul lato superiore della console. A proposito di forma e di design, questo è l'aspetto che in parte ha deluso: nessuna forma arrotondata, né design ardito & creativo: la PlayStation 2 assomiglierà a un parallelepipedo nero (301 mm x 178 mm x 78 mm, del peso di 2,1 Kg) che, da quanto si vede nelle immagini, potrà essere posizionato orizzontalmente o verticalmente; le linee sono semplici, sobrie e il nuovo gioiello Sony sembra essere stato pensato apposta per intonarsi perfettamente con la zona Hi-Fi/Home Theatre delle case moderne. Fra le caratteristiche tecniche, conferma del DVD (a quadrupla velocità) con possibilità di leggere anche CD-ROM (a 24X) ed è ormai certo che anche il formato DVD Video (facilmente implementabile vista la presenza del DVD e la potenza del decompressore MPEG2 insito nell'Emotion Engine, il cuore della PS2), sarà effettivamente supportato: la speranza di poter alternare una partita a *Gran Turismo 2000* con la visione di un buon film è una realtà dietro l'angolo. Non c'è traccia del modem, invece e le porte per connettere i gamepad sono sorprendentemente solo 2 (contro le 4 presenti di default nel Nintendo 64 o nel Dreamcast). Niente paura comunque: un accessorio che ovvierà questa limitazione, vedi Multi Tap (o magari una nuova generazione di gamepad collegabili a cascata, come già avviene nel mondo PC) è previsto anche per la PS2, come del resto è previsto il lancio di una periferica che permetterà alla PlayStation 2 di varcare i propri confini e di lanciarsi nel grande

mare di Internet: le porte di comunicazione nella PS2, infatti, non mancano e sono supportati i protocolli dell'ultimissima generazione come l'USB (2 connettori), il PCMCIA di tipo III (1 slot), solitamente implementato nei computer portatili, e l'i.Link (IEEE1394) sigla complessa che nasconde una delle porte di comunicazione più veloci e avanzate, uno standard che, per dare l'idea, sui PC della prossima generazione potrebbe insidiare il velocissimo e affermatissimo SCSI. Elettronica di altissimo livello, dunque, sulla PlayStation 2, ma quando si potrà godere di tutto questo ben di Dio? La nipponica Sony farà la gioia dei suoi connazionali il 4 marzo 2000, mettendo sul mercato la PlayStation 2 a 39800 Yen (circa mezzo milione di lire). Nel resto del mondo, Europa compresa, bisognerà attendere fino all'autunno del 2000 e il prezzo di lancio, a quel punto, sarà probabilmente più basso.



Finalmente confermato che con la PS2 potremo godere dei film su DVD.

TOY STORY 2

Dall'Activision su licenza Disney è in arrivo *Toy Story 2*, un'avventura 3D (in terza persona) che renderà interattive le vicende del secondo film d'animazione completamente digitale, creato da Pixar. Il gioco uscirà in concomitanza con il film e vedrà come protagonista il simpaticissimo Buzz Lightyear, impegnato nel tentativo di salvare l'amico Woody dalle grinfie di un collezionista di giocattoli senza scrupoli.

Visto in azione all'ECTS, *Toy Story 2* si è rivelato come un progetto giocabile, divertente, che mischia elementi tipici dell'avventura (esplorazione, enigmi) a momenti di azione (balzi, voli, combattimenti) che solitamente caratterizzano i giochi d'azione

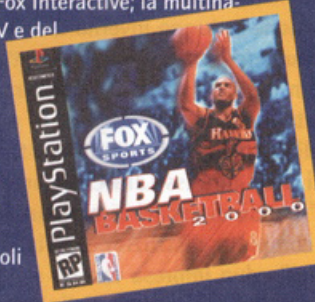
o di piattaforme. *Toy Story 2* immerge il giocatore in un mondo reale, ma caratterizzato dal punto di vista dei giocattoli animati: il risultato è un'atmosfera magica che affascinerà non solo i più piccoli. Oltre che su Psx, il titolo uscirà su N64 e Dreamcast.



LA FOX DEBUTTA NELLO SPORT

Non più soltanto giochi provenienti dai numerosi e affermati brand cinematografici per Fox Interactive; la multinazionale del cinema, della TV e del divertimento elettronico ha deciso di entrare seriamente anche nel settore dei videogiochi sportivi, accentuando i toni televisivo/spettacolari ormai consueti nelle produzioni ludiche sportive. I primi due titoli prodotti da Fox Sports Interactive, saranno *NBA Basketball 2000* e *NHL Championship 2000*, pronti a scontrarsi "nell'arena" rispettivamente con *NBA LIVE 2000* e *NHL 2000* di EA Sports. Visiti in azione i titoli Fox paiono caratterizzati da una grafica di buon livello anche se non paragonabile ai due hit di EA, notoriamente e da sempre, teste di ponte per ogni innovazione tecnico/grafica della serie EA Sports. Sul fronte giocabilità i titoli Fox promettono molto bene, come d'ottimo livello è la serie di inquadrature effetti "TV", replay ecc. presenti nei due giochi. Da rilevare

l'interfaccia utente standard, che faciliterà l'interazione col gioco, per quei giocatori che avranno provato almeno un titolo di Fox Sports Interactive. L'uscita di entrambi è fissata per la fine di novembre.



VIGILANTE 8: SECOND OFFENCE

Vigilante 8 si è imposto come uno degli arcade con "auto da combattimento" più interessanti e divertenti degli ultimi tempi. Con *Second Offence*, l'Activision vuole ripresentare il gameplay che ha caratterizzato il primo episodio e arricchirlo con nuove opzioni di gioco e con una manciata d'innovazioni nell'engine 3D (gas di scarico, effetto nebbia, esplosioni più grandi e dettagliate, acqua più realistica ecc.). Caratteristica di questo secondo capitolo sarà la maggior cura, dettaglio e ampiezza della modalità "Quest" uno dei punti di forza del primo episodio, che in *Vigilante 8: Second Offence*, vedrà il giocatore impegnato in avventure più vaste e complesse che ovviamente culmineranno negli scontri apocalittici fra auto in un serie di arene sparse per gli Stati Uniti, luoghi dove mettere alla prova la tenuta della scocca e le nuove potentissime armi presenti nel gioco. *Vigilante 8: Second Offence* potrebbe essere un ottimo regalo di Natale.



GLI SVILUPPATORI SUPPORTANO LA PS2

Avete dubbi sul futuro (roseo) della PS2? Non dimenticate che ogni apparecchio "hardware" (PC, Console, Palmtop ecc.) deve il suo successo o insuccesso al software che è in grado di far girare e quindi sapere quali e quanti saranno gli sviluppatori che produrranno giochi per PS2, può dare l'idea del grado di successo che attende la prossima console della Sony. Pochi giorni prima dell'apertura del settembre Tokyo Game Show (il primo appuntamento/vetrina ufficiale per la PS2) la Sony ha pubblicato l'elenco delle software house che supporteranno ufficialmente la PlayStation 2. Un solo commento sulla lista: impressionate!

SVILUPPATORI GIAPPONESI

Acclaim Japan Ltd.
Arc Systems Works Co Ltd
Artdink Corporation
Aruze Corp
Ascii Corp
Ask Co Ltd
Asmik Ace
Entertainment
Astell Co Ltd
Athena Co Ltd
Atlas Co Ltd
Bandai Co Ltd
Banpresto Co Ltd
Bullet-Proof Software
Capcom Co Ltd
Chun Soft Co Ltd
Compile Corp
Data East Corp
Dazz Co Ltd
Ecsco Development Ltd
Eidos Interactive KK
Electronic Arts Square
KK
Enix Corp
Entertainment Software
Publishing
Escot Corp
From Software
Fujikic, Inc
Gaga Communications
Genki Co Ltd
Gust Co Ltd
Hakuhodo Inc.
Hands On
Entertainment Inc
Heartbeat Inc.
Hect Co Ltd
Hudson Soft Co Ltd
I4 Corp
Idea Factory Co Ltd
Imagineer Co Ltd
Irem Software

Engineering
Jaleco Ltd
Jorudan Co Ltd
Kadokawa Shoten
Publishing Co Ltd
Kaga Tech Co Ltd
Kodansha Ltd
KOEI Co Ltd
Konami Co Ltd
Locus Co
M2 TO Inc
Magical Company
Mainichi
Communications Inc
Media Factory
Media Works Inc
Mitsui & Co Ltd
Namco Limited
Nihon Syscom Co Ltd
Nippon Inchi Software
Inc
Openbook9003 Inc
Pioneer Ldc
Riverhillsoft Inc
Sammy Corporation
Seta Corporation
Shoeisha Co Ltd
Shogakukan Production
Co Ltd
SNK Corp
Sony Computer
Entertainment Inc
Sony Music
Entertainment (Japan)
Inc
Spike Co Ltd
Square Co Ltd
Starfish Inc
Success Corporation
Sun Corporation
Sunrise Interactive
T&E Soft Inc
Taito Corporation
Takara Co Ltd
Tecmo Ltd
Titus Japan KK
Tokuma Shoten Co Ltd
Tomy Company Ltd
Tonkinhouse
TYO Productions
Ubi Soft KK
UEP Systems Inc
Victor Interactive
Software Inc
Video System Co Ltd
VR-1 Japan
Warashi Inc
Woopee Camp
Winky Soft Co Ltd
Xing Inc
Yuki Enterprise Inc

SVILUPPATORI USA

7 Studios
Acclaim Entertainment
Inc
Activision Inc
Agetec Inc
American Softworks
Corp
Atlus USA Inc
Bungie Software
Capcom Entertainment
Cerny Games
Crave Entertainment
Digital Anvil
Dreamworks Interactive
LLC
Eidos Interactive

NEWS

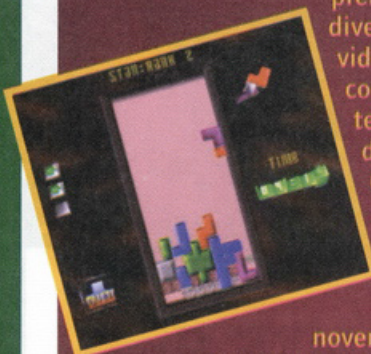
IL RETROPLAY DI HASBRO

Il colosso dei giocattoli, da tempo impegnato nel settore dei videogiochi con l'etichetta Hasbro Interactive, è pronto a rinverdire i fasti della produzione Atari (grazie a un accordo di licenza). Atari ormai è (o lo è stato fino a "ieri") un nome fuori dalla scena console attuale, ma è un nome che nell'era

"preistorica" del divertimento videoludico su console, ha letteralmente spadroneggiato. Ora, grazie ad Hasbro, arriveranno su Psx fra ottobre e

novembre '99

(opportunamente riveduti e corretti specialmente nella grafica), giochi mitici come *Centipede*, *Tetris*, *Missile Command*, *Q*Bert*, *Glover*, nonché il capostipite di tutti i videogames, l'eterno *Pong*. Come accennato, non si tratta di semplici "porting" ma di rivisitazioni che, nell'intento di Hasbro, dovrebbero mantenere intatto quel fantastico feeling di gioco che ne decretò ai tempi l'immenso successo. Di sicuro si tratta un'iniziativa lodevole che toccherà i cuori dei giocatori particolarmente propensi alla nostalgia... D'altra parte è un'ottima occasione per i più giovani di sperimentare in una veste grafica moderna e piacevole, le sensazioni incredibili che davano i giochi "dei bei tempi andati", nonostante l'immensa semplicità dei concept.



WORMS ARMAGEDDON

Il terzo episodio della saga di *Worms*, dopo l'ennesimo successo registrato circa un anno fa su PC, è quasi pronto per fare la sua comparsa anche su PlayStation e DreamCast. Chi fosse all'oscuro delle imprese "militari" dei vermetti digitali più famosi del mondo, sappia soltanto che in *Worms Armageddon* si controlla un piccolo commando di vermi, scatenati in una battaglia all'ultimo respiro contro un'altra squadra composta da un egual numero di esserini molli e striscianti. Armi, mosse speciali, trabocchetti, ogni mezzo è lecito per raggiungere la vittoria finale, ma sia chiaro che di "bellicoso" o violento c'è davvero poco in questa saga, dove tutto invece è improntato sull'ironia, lo scherzo, lo sfottò. Non si può che sorridere o ridere, infatti, vedendo i piccoli eroi, che se le danno di santa ragione a suon di lanciapecore esplosive, bombe talpa, superpugni alla *Street Fighter* e altre amenità simili. Quest'ennesima deflagrante ondata di divertimento firmata Team 17, sarà pronta per essere giocata entro la fine dell'autunno.



TITANIUM ANGELS

La collezione autunno inverno di SCi non prevede solo l'atteso *Carmageddon* di cui già s'è trattato in questa sede, ma anche un inatteso gioco d'avventura e azione totalmente in 3D, intitolato *Titanium Angels*. In questo gioco si vestono i panni di Carmen Blake, l'ultimo ritrovato fantascientifico in fatto di rivali di Miss Lara Croft, impegnata a combattere la "solita" banda di capaci di bramare soltanto, come da copione, la completa distruzione della nostra amata terra. Nel corso dell'ardua impresa che gli sviluppatori di SCi le hanno affidato, Carmen si avvarrà della collaborazione di un veicolo a forma di ragno, super armato & corazzato, chiamato Titan.

Il concept di gioco sarà caratterizzato da momenti d'azione, combattimento nonché dagli immancabili puzzle, intervallati da momenti di pianificazione strategica. Anche il sistema di telecamere non è perfettamente inquadrabile nelle solite categorie e sarà un misto di prima e terza persona, a detta del team SCi, "qualcosa di rivoluzionario". Non mancheranno ovviamente un adeguato arsenale, una tonnellata di bonus e una parte multiplayer che potrebbe essere l'arma in più per un gameplay del resto, allineato agli standard odierni. L'attesa non

sarà lunga, anche questo frutto, pare maturerà in autunno.





Tokyo Game Show:

occhi solo per la PS2

La fiera/evento più importante per il mondo dell'intrattenimento elettronico, si è aperta, poco dopo la metà di settembre sull'onda degli annunci ufficiali della Sony riguardo alla PlayStation 2. Se è vero che sono stati presentati un sacco di titoli per la nostra cara "vecchia" Psx (dal promettentissimo *Legend of Dagoon*, agli RPG di Square cui è dedicata una news qui intorno, all'atteso *Gran Turismo 2* ecc.) è altrettanto vero che tutta l'attenzione, l'emozione e l'eccitazione è stata rivolta a quel gioiellino chiamato PS2 che ha fatto bella mostra di se nello stand Sony. Ma non solo la PS2 in quanto hardware è stata il catalizzatore dell'attenzione, altrettanto, se non di più, hanno attratto i giochi per PlayStation 2 finalmente presentati con demo giocabili, che hanno affascinato e visivamente stordito (per l'incredibile bellezza & dettaglio grafico) i presenti all'evento nipponico. Oltre all'unanimemente desiderato *GT 2000* (che, a quanto pare, se messo a confronto con l'atteso *GT2*, sembra un gioco per PC o Dreamcast confrontato con

una versione dello stesso per Commodore 64!!!) si sono visti in azione (solo per citarne alcuni) *New Ridge Racer* e *Tekken Tag Tournament* della NAMCO, *Street Fighter EX3* della Capcom, *The Bouncer* della Square.

Certo molti dei titoli per PS2 sono versioni potenziate di concept già visti su Psx, ma se l'originalità non sarà forse il cavallo di battaglia dei primi giochi PS2, certamente fuoreggeranno per le splendide produzioni grafiche dell'Emotion Engine, per le curve di Bezier e tutte quelle fantastiche feature tecniche che la PS2 permette. Un Tokyo Game Show, quindi, dove la Sony ha dominato con una console che nella realtà di mercato ancora non esiste e non si pensi che la Sega e il suo Dreamcast fossero assenti dallo show: c'erano e allo stand venivano mostrati oltre 50 giochi per la console a 128 bit di casa Sega, ma evidentemente la rivale di Sony dovrà fare di più, molto di più e a ogni livello (promozione, marketing, pr, sviluppo) per contrastare quella marea apparentemente inarrestabile chiamata PlayStation 2.

SQUARE: una valanga di RPG invade il mercato USA

Non solo *Final Fantasy VIII* per i prossimi piani out-of-japan di Square. Durante il recente Tokyo Game Show la storica software house giapponese ha annunciato che durante il 2000 arriveranno anche in versione USA una vagonata titoli per la gioia dei fan dei giochi di ruolo giapponesi. La cosa non può farci che piacere, visto che spesso il passaggio all'inglese è la *conditio sine qua non* per vedere gli stessi giochi anche in versione PAL. Quali i titoli? *Vagrant Story*, *Dew Prism*, *Chrono Cross*, *Parasite Eve II*, sono già confermati mentre nelle alte sfere della Square stanno ancora discutendo riguardo a *Chrono Trigger* considerato da molti Square-fan forse il meglio del meglio della produzione della software house nipponica.

Electronic Arts
Enix Corp
Fox Interactive
GT Interactive
Hasbro Interactive
Humongous
Entertainment
Incredible technologies
Infogrames
Entertainment
Insomniac Games
Interplay Entertainment
Konami of America
LucasArts
Entertainment
Midway Home
Entertainment
Mindscape
Namco Hometek
Naughty Dog
Neversoft
Oddworld Inhabitants
Red Storm
Entertainment
Shiny Entertainment
Sierra Online
Square Electronic Arts
Stormfront Studios
Sunsoft
Surreal
Take-Two Interactive
TerraGlyph Interactive
The 3DO Company
THQ
Titus
Ubi Soft
Universal Interactive
Working Designs

SVILUPPATORI EUROPEI

3DO Europe Ltd
Acclaim Entertainment
(Europe)
Activision UK Ltd
Argonaut Software
Codemasters Software
Core Design
Disney Interactive
Eden Studios
Eidos Plc
Electronic Arts Ltd
Eurocom Developments
Ltd
GTI Software Europe
Hasbro Interactive Ltd
Infogrames
Entertainment
Kalisto Entertainment
Konami of Europe
Lego Media
International
Lionhead Studios
Rage Software
Reflections
Revolution
Square Europe Ltd
Take-2 Interactive
Software Europe Ltd
THQ International
Travelers' Tales UK
Ubi Soft Entertainment
Virgin Interactive
Entertainment Europe

Con la PlayStation 2 (teoricamente) dietro l'angolo, cosa ci aspetta nei prossimi mesi?

UN TRANQUILLO WEEK-END A LONDRA

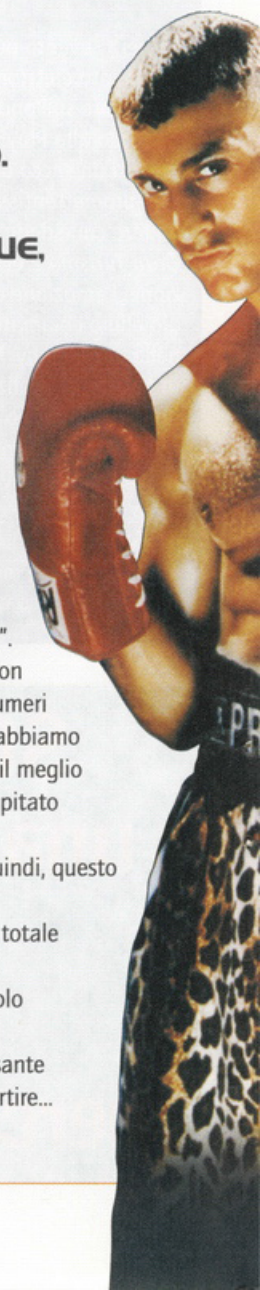
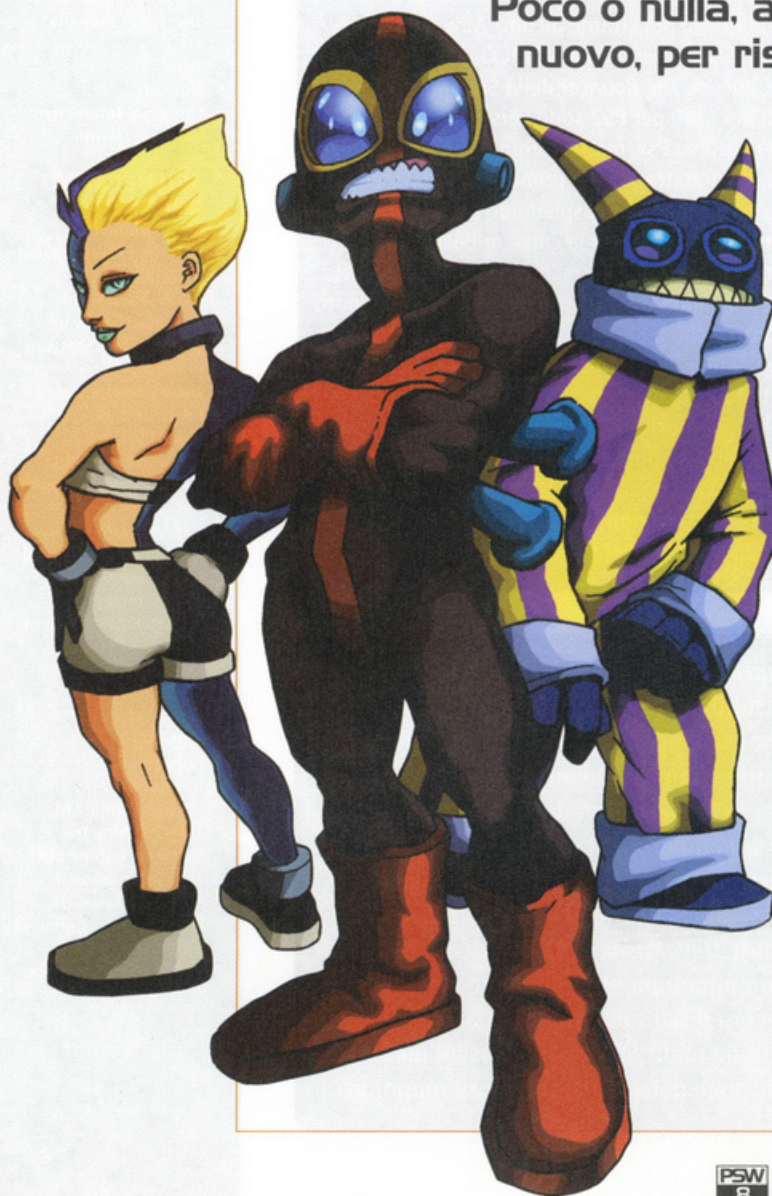
Poco o nulla, almeno di veramente nuovo, per rispondere alla domanda posta poco sopra il titolo.

Ma andiamo a vedere cosa ha offerto, comunque, l'ECTS '99, la fiera londinese analizzata, vivisezionata e rigurgitata per voi dagli inviati di PlayStation World.

Il caldo che accoglie i visitatori stranieri all'arrivo nella capitale inglese è sicuramente quanto di più nuovo, originale e sorprendente ci sia capitato di incontrare nei tre giorni che ci sono serviti per visitare a fondo l'ECTS e incontrare buona parte dei maggiori sviluppatori per PlayStation.

Tanti buoni titoli, qualche ottimo gioco, pochi nomi che risaltassero davvero tra la folla di mere comparse e

semplici "attori non protagonisti". Come successe con l'E³ un paio di numeri or sono di PSW, abbiamo selezionato solo il meglio di quanto ci è capitato sotto gli occhi, non prendete, quindi, questo speciale come una guida totale a ciò che è stato l'ECTS '99, ma solo (si fa per dire), come un interessante sunto. Si va a partire...



Codemasters

I Maestri del Codice, forti del loro motto "Pure Gameplay" (pura giocabilità), si sono mostrati come al solito all'altezza delle aspettative, anche se questo non voglia forzatamente dire che i giochi presentati fossero quanto di migliore il panorama videoludico possa (ipoteticamente)

presentare. Mancava ogni informazione riguardo a due seguiti eccellenti, *Colin McRae Rally 2* e *TOCA World Touring Cars*, che sono comunque in lavorazione.

Micro Machines 4 è decisamente il titolo di punta della casa britannica. Scomparsa le macchinine, ora i protagonisti sono dei corridori che fanno dei piedi i

principali mezzi di locomozione. Non mancano power-up e abilità particolari che aiuteranno gli 8 corridori attraverso 32 tracciati. Ovviamente si potrà gareggiare anche in quattro e il modello fisico delle macchinine sembra essere stato riproposto nei piedi dei corridori senza perdita d'identità per l'ottimo brand-name Codemasters.

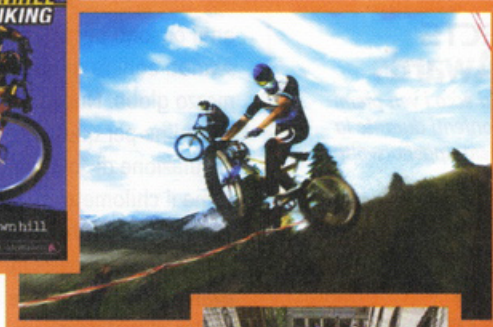
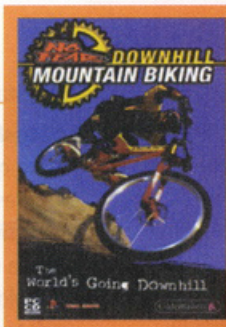
No Fear Downhill Mountain Biking è uno dei primi titoli che ripropongono in grande

stile le gare di sport estremo su Mountain Bike (dimenticatevi i vari *Xtreme* e *2Xtreme*). Provato in prima persona, il titolo si rivela curato e con un'ottima meccanica di gioco. Bisogna infatti decidere saggiamente quando pedalare e quando far andare la bicicletta per inerzia, onde evitare di ridurre il nostro ciclista come uno straccio. Le diverse superfici (ghiaccio, sabbia, asfalto, fango...) influenzano in diversa maniera sul comportamento della bicicletta, aspettate per novembre.

Prince Naseem Boxing va a concorrere direttamente con *Knockout Kings* della EA e *Ready2Rumble* della Midway. Sebbene sia maggiormente improntato al lato simulativo della boxe, il titolo Codemasters dovrà sicuramente tener conto della concorrenza. *Naseem* offre la possibilità di allenare un boxer rookie dalla giovane età fino alle glorie di uno scontro per il titolo. Tecnicamente sembra sufficiente, ma la sensazione generale non è stata comunque delle migliori, o forse ci aspettavamo soltanto di più dalla Codemasters, speriamo che il tempo (e l'uscita ufficiale) ci dia torto.

Konami

La casa giapponese ha offerto indubbiamente il miglior spettacolo in fatto di stand (un cabinato di *Dancing Stage*, versione



europea di *Dance Dance Revolution*, recensito su PSW 2, faceva da catalizzatore per buona parte degli invitati alla fiera) e anche in termini di giochi. Da sottolineare la decisione di portare anche in Europa *Metal Gear Solid Integral* (rinominato *Special Missions* e recensito su PSW 3) a un grande prezzo, 59.000 lire.

ISS Pro Evolution sarà il nome della versione PAL di *Winning Eleven 4*, uscito nelle scorse settimane in Giappone. Nuova grafica, nuove animazioni, nuove strategie, velocità ulteriormente incrementata e possibilità di creare i propri giocatori sono solo alcune tra le caratteristiche del seguito del miglior gioco di calcio per PlayStation. La versione europea avrà, oltretutto, alcune squadre di club, anche se non sono ancora stati forniti nomi. Votato come il miglior gioco della fiera, fa capire il grado d'innovazione del gioco-medio presente all'ECTS.

International Track & Field 2 è stato presentato per la prima volta al pubblico e alla stampa e si tratta di un seguito del gioco uscito ormai più di tre



ECTS Awards

Ed ecco i veri premi conferiti durante la fiera appena svoltasi.

PRODUTTORE PC DELL'ANNO:
Take 2

PRODUTTORE PER CONSOLE DELL'ANNO:
Sony

MIGLIOR CONSOLE:
PlayStation

MIGLIOR HARDWARE PC:
nVIDIA

MIGLIOR GIOCO DELLA FIERA:
ISS Pro Evolution
(Konami)

MIGLIOR GIOCO PC:
Grand Prix 3 (Hasbro)

MIGLIOR GIOCO PLAYSTATION:
ISS Pro Evolution
(Konami)

MIGLIOR GIOCO NINTENDO64:
Donkey Kong 64
(Nintendo)

MIGLIOR GIOCO DREAMCAST:
Ready2Rumble
(Midway)

MIGLIOR GIOCO MULTIPLAYER:
Rainbow Six, Rogue Spear
(Red Storm)

anni o sono per la Psx e svariati eoni fa ai bar di mezzo globo. Nuove discipline per questa simulazione di "olimpiadi" come il chilometro su pista in bicicletta e altro ancora. Tecnicamente i passi in avanti sono stati fatti e risulta globalmente un ottimo titolo, si potrà giocare in quattro e la meccanica di gioco da "smanettamento assoluto" è rimasta inalterata. Per chi ha amato il primo.

Suikoden II è l'ennesimo seguito made in Konami. Il primo capitolo rappresentò uno dei primi veri giochi di ruolo per Psx, in vecchio stile GDR Jappo. Questo seguito presenta una grafica rifatta, più dettagliata, accurata e pulita, e, sembrerebbe, una storia decisamente più interessante, lunga e coinvolgente. Nuovi personaggi e le solite innovazioni, vedremo quando uscirà verso Natale.

Sony

Tante e molteplici le novità presentate, come al solito, dalla Sony. Andiamo subito subito a vedere quali, e si parte alla grande, con una di quelle notizie capaci di valere da sole il prezzo di copertina di PSW!

Final Fantasy VIII sarà completamente tradotto in italiano! Non solo il testo del gioco, ma anche le scritte all'interno dello stesso, come cartelli, lettere e così via. Non vi diciamo nient'altro, anche perché il prossimo mese il gioco della Square rappresenterà la recensione più importante di

PlayStation World.

Kingsley sarà pubblicato entro quest'autunno e rappresenta l'ennesimo tentativo della Sony di creare un gioco abbastanza puffoso per attirare un'utenza più giovane verso la Psx. A ogni modo **Kingsley** vede come protagonista una volpe-cavaliere, in grado di attaccare tramite un'ascia, un pugnale, una spada o una balestra. Raccogliere oggetti, uccidere nemici tondosi e salvare il Reame della Frutta costituiscono le chiavi del gioco.

This is Football è uno dei titoli di punta della line-up Sony per il prossimo autunno. Il primo gioco di calcio realizzato sotto etichetta Sony (tralasciando i vari Adidas Power Soccer) punta maggiormente sul realismo e su di una meccanica di gioco più vicina a *ISS Pro* che a *Fifa*. Tecnicamente il gioco sembrerebbe superbo, con dei replay ottimamente realizzati, ma altre impressioni sembrano riportare il gioco, per quel che riguarda la fisicità e alcune animazioni, sul versante "Fifa". Sapremo giudicare meglio con il gioco completo tra le mani.

Space Debris è forse il gioco che più ci ha colpito allo stand Sony: si tratta di una rivisitazione in chiave moderna dei vari *Galaga*, *Phoenix*, *Space Invaders* e quant'altri, solo con una nuova visuale che sfrutti il 3D. Se quindici anni fa gli alieni si blastavano con una visuale verticale, dal basso verso l'alto, ora le ondate di



nemici arrivano dall'asse z, ovvero utilizzando il 3D della profondità fino in mezzo alla fronte del giocatore che deve eliminarli completamente per passare al livello successivo. Speriamo la giocabilità sia all'altezza delle vecchie glorie del passato.

Spyro 2: Gateway to Glimmer è il seguito del primo famoso episodio di Spyro pubblicato esattamente un anno fa. Alla Sony si punta molto su questo secondo capitolo, spingendo in particolar modo sulle innovazioni apportate: se a un primo fugace sguardo il gioco sembrerebbe un mero update di *Spyro 1*, bisogna





sottolineare come i livelli siano estremamente più ampi, *Spyro* abbia nuove possibilità (nuotare, arrampicarsi...) e un sacco di nuovi personaggi di contorno con cui parlare. Verificheremo entro novembre!



Gran Turismo 2 è stato sicuramente uno dei titoli di punta dello stand Sony. Il lancio sembrerebbe ormai confermato per dicembre e

la nuova versione dell'acclamato racing game della Polyphony Digital presenterà, tra le novità più importanti, un gran numero di vetture occidentali (tra cui abbiamo potuto scovare una Fiat Coupé egregiamente riprodotta) e circa 20 tracciati, con un totale di 60 test per le varie patenti. Aggiungete a questo, macchine e piste da rally e avrete più o meno in mente quello che dovrebbe rappresentare *GT2*.

Alla prova dei fatti il gioco non si è rivelato estremamente diverso dal predecessore e ci mancherebbe altro, avendo *GT* creato uno stile di gioco a sé stante. Le uniche altre annotazioni riguardano delle texture più pulite e dettagliate, costruzioni e strutture a lato pista maggiormente riuscite e qualche altro effettino grafico degno di nota.

Ubi Soft

La casa d'Oltralpe (di cui ormai dovrete conoscere più o meno tutto dopo lo speciale su PSW 3) ha come al solito mostrato una lineup di tutto rispetto. L'obiettivo principale della Ubi, per il prossimo periodo, è di diversificare l'offerta e andare a coprire i più diversi generi di gioco, per

assicurarsi un'utenza più varia del passato. Cosa offriva il tondo stand? Ecco a voi...

Rayman 2: The Great Escape

è in dirittura d'arrivo, finalmente. Passando dalle due alle tre dimensioni, *Rayman* sembra aver guadagnato in quel che riguarda varietà di gioco e di situazioni (i livelli in cui occorre volare o cavalcare strani aggeggi non mancheranno).

Tecnicamente il titolo sembra voler utilizzare l'hardware della Psx al meglio e per quel che riguarda il sistema di controllo non ci pare di aver riscontrato nessun grande difetto. Se continua sulla buona strada e se la longevità e la giocabilità rimarranno sui livelli del primo episodio, *Rayman 2* per Psx potrebbe diventare il re del genere per la console Sony, seguendo le orme del predecessore (vedere gli Oscar di PSW per chiarimenti).

Grandia è uno di quei vecchi GDR giapponesi che fecero la fortuna (tra gli appassionati) del Saturn. Eccolo ora tornare in una nuova versione (conversione) per PlayStation. Chi già conosce il gioco sa che si tratta di un prodotto raffinato e ben confezionato, dalla caratterizzazione tipicamente nipponica e dalla giocabilità degna di nota. Si sussurra anche di una possibile localizzazione in italiano... tenete gli occhi fissi su PSW per saperne di più.

PSW Awards!

Tempo di premi anche nella redazione di PlayStation World. Se una stramba giuria ha dato i suoi all'ECTS appena trascorso, perché non potremmo dire anche noi la nostra? Eccovi quindi i premi PSW ECTS '99. Un applauso prego. (tutti i premi sono riferiti al panorama PlayStation, tranne ove indicato diversamente)

PRODUTTORE PER CONSOLE DELL'ANNO:
Konami

MIGLIOR CONSOLE:
PlayStation

MIGLIOR GIOCO DELLA FIERA:
Messiah
(PC - Psx / Shiny)

MIGLIOR GIOCO PLAYSTATION:
ISS Pro Evolution
(Konami)

GIOCO PIÙ INNOVATIVO:
nessuno

MIGLIOR GIOCO D'AZIONE:
Spyro 2: Gateway to Glimmer (Sony)

MIGLIOR GIOCO D'AVVENTURA:
Dino Crisis (Capcom)

MIGLIOR GDR:
Grandia (Ubi Soft)

MIGLIOR GIOCO DI GUIDA:
Gran Turismo 2 (Sony)

MIGLIOR PROMESSA:
Vanishing Point
(Acclaim)

PEGGIOR DELUSIONE:
nessuna news sulla Psx2

MOMENTO MAGICO:
Miyamoto all'entrata dell'ECTS

STAND PIÙ DIVERTENTE:
Konami

STAND DELUSIONE:
Sega

STAND PIÙ AFFOLLATO:
Nintendo

STAND PIÙ RUMOROSO:
Sony

PREMIO SPECIALE:
Festa Sony

PREMIO ALLA CARRIERA:
David Perry
(Shiny / Messiah)

ANTEPRIMA ANTEPRIMA
ANTEPRIMA ANTEPRIMA

BUIO.
POI, FINALMENTE, LA LUCE.
DIETRO DI ME, ANCORA FUMANTE,
IL PROIETTILE/NAVICELLA
CHE MI HA FATTO ATTERRARE
IN QUESTO MALEDETTO PIANETA
ALIENO. FORTUNATAMENTE
GLI STROGG NON SEMBRANO
ESSERSI ACCORTI DI ME.
ALMENO PER ORA...

QUAKE II

Spazio profondo... Il vascello spaziale si avvicina all'orbita del pianeta, apre le bocche di fuoco e centinaia di caccia spaziali si lanciano all'attacco verso



il più vasto complesso d'edifici sul pianeta rosseggiante. L'artiglieria contraerea non si fa attendere, e molti dei caccia vengono intercettati, uno di loro forse più fortunato non si disintegra ma si schianta in un edificio isolato...

Inizia così uno dei rari giochi che i fan della PlayStation invidiano agli utenti PC. Di solito si tratta del contrario... gioielli come *Gran Turismo*, *Tekken 3* e *Metal Gear Solid* difficilmente potranno essere mai giocati dagli utenti PC, anche se gli sforzi per creare emulatori commerciali sono attualmente molto di moda.

In questo raro caso, dicevamo appunto, sono i giocatori PlayStation a invidiare un gioco del sistema "avversario", ma grazie a uno sforzo di programmazione notevole sembra che finalmente anche la Psx sia pronta a dotarsi di uno shoot'em up 3D degno di tale nome.

Quake II è lo sparatutto che da ormai due anni cattura un grandissimo numero di giocatori su Internet, forse perché si tratta semplicemente del migliore esempio di

2



sparatutto, un vero modello, con pochi problemi, tanti avversari e un solo obiettivo, ucciderli tutti.

Forse è meglio spiegare, dato che quello degli sparatutto 3D in prima persona è un genere poco conosciuto dai lettori di una rivista Psx, che possono aver conosciuto comunque titoli un po' datati come per esempio *Doom* e *Hexen*. Questo tipo di giochi è

3



1

attualmente di gran moda nel mondo videoludico PC e quasi ogni software house ha deciso di cimentarsi nella sua personale rivisitazione del modello di gioco, tanto da fare la

gioia dei tanti fan e la disperazione dei denigratori, stufi ormai di vedere decine di titoli tutti molto simili.

Tornando a *Quake II* per Psx, è stato possibile visionare in anteprima una beta molto avanzata del gioco che, pur priva di filmati e di alcune opzioni, ci ha permesso di farci un'idea di come potrà essere il prodotto finito.

GAMEPLAY

Quake II, come accennato è in prima persona, quindi vedrete solo la punta dell'arma davanti a voi, le possibilità di movimento sono moltissime: avanzare, arretrare, saltare, schivarsi lateralmente, alzare e abbassare lo sguardo, chinarsi, nuotare. Il vostro scopo è uno solo, o meglio due, salvare la pelle e salvare la terra, tutto qui? Certo, cosa c'è di più semplice? Basta sparare a

tutto ciò che si muove e per precauzione anche a ogni esplosivo possibile e immaginabile prima di trovarsi troppo vicini.

La novità rispetto a titoli in pseudo 3D come *Doom*, nei quali i livelli erano limitati ad

1

Il primo livello del gioco non sarà una sorpresa per chi già l'ha visto su PC.

2 3

Il Super Shotgun è un'arma lenta ma dal potere distruttivo devastante.

4

Gli Strogg sono una razza di alieni biomeccanici nonché di temibili guerrieri



5



un solo piano e non era possibile alzare o abbassare lo sguardo, e neppure saltare, è quella dell'adozione di un mondo in 3D reale, tutto quello che vedete è realistico, piattaforme mobili, ascensori, scale, porte, con libera possibilità di sguardo e movimento. Tutto ciò che vedete è raggiungibile in un modo o nell'altro, basta ingegnarsi.

GLI AVVERSARI

La missione consiste nello sconfiggere gli Strogg, una banda di minacciosi alieni metà cyborg e metà umani che hanno deciso di recuperare i pezzi di ricambio di tipo umano sul nostro bel pianeta. Pian piano, dallo sfortunato luogo nel quale atterra il nostro alter ego, dovremo arrivare a infiltrarci nel centro di comunicazione della base, successivamente nel centro di comando e disattivare la difesa planetaria fino a far esplodere il grandioso Big Gun, un cannone alla difesa del pianeta, se non l'intera patria degli Strogg dopo essersi messi preventivamente in salvo. Gli Strogg sono dei nemici degni di tale nome, nessuna pietà e nessun rimorso, il loro unico obiettivo è uccidere e assimilare ogni rappresentante del genere umano. I primi avversari che si incontrano sono dei soldati semplici, armati di fucili a proiettili o flare, non danno molti problemi se non per il gran numero con il

quale sono soliti attaccare, i movimenti sono molto realistici, e anche le sequenze in cui sparano o in cui, colpiti, cadono a terra sono spettacolari, con diverse animazioni, secondo l'arma utilizzata. Anche se colpiti mortalmente continueranno per alcuni secondi a muoversi, non rinunciando molto spesso a sparare un'ultima volta, e non mancando certamente di colpirvi con precisione. Proseguendo per i livelli saranno molti i nemici incontrati, sempre minacciosi e via via più coriacei, dotati anche di una intelligenza artificiale di più alto livello, e mentre i primi si limiteranno a spararvi da dove sono, man mano troverete nemici agilissimi, che grazie all'utilizzo di più armi e tecniche di combattimento differenziate vi daranno del filo da torcere, arrivando persino a inseguirvi per gran parte del livello. Ovviamente se per eliminare i primi basteranno pistola o fucile man mano che si avanzerà serviranno armi molto più distruttive.

LE ARMI

L'armamentario, per quello potuto vedere nella beta è dei più rispettabili mai visti, che unisce armi classiche di ogni sparatutto, con altre

altamente tecnologiche.

All'inizio l'unica arma disponibile sarà una pistola-flare dai colpi infiniti, dagli effetti quasi nulli, molto utile in futuro solo per illuminare temporaneamente aree particolarmente buie. Proseguendo nel gioco ci si potrà avvalere di un fucile a canna singola, ancora nulla di speciale, ma si inizierà a fare sul serio solo con l'utilizzo del super shotgun, un fucile a doppia canna, dalle alte potenzialità distruttive, tanto da disintegrare con un solo colpo alcuni tipi di avversari. Tra le armi trovate nei primi livelli di gioco ci sono poi due tipi di mitra, uno normale, simile a un Uzi per intenderci e uno enhanced se vogliamo dire: otto canne di fuoco rotanti che faranno la gioia di tutti, ma che sprecano munizioni come noccioline.

Per gli amanti degli esplosivi non manca pane per i loro denti, granate, lanciagranate e lanciamissili sono ben presenti e dagli effetti convincenti, difficile resistere a una esplosione ravvicinata, che farà polpette di nugoli di avversari.

Altre armi saranno presenti nella versione definitiva, e altri avversari, ma avremo modo di parlarne a fondo nella recensione.

I LIVELLI

Grandiosi, semplicemente grandiosi, era difficile immaginare che una conversione di qualunque tipo riuscisse a portare la struttura dei livelli calcolati da un PC ben



6

5

Una panoramica sulle bellezze del gioco: complesse strutture industriali, Strogg volanti, luci colorate, armi devastanti... tutto questo è Quake II.

6

Uno dei nemici più tosti che vi capiterà di affrontare.

UNA SAGA NELLA STORIA

più potente su tutto il piano Hardware nella amata scatola grigia, ma come succede spesso i fatti vanno al di là delle aspettative. Vista la vastità dei livelli questi sono stati divisi in piccole sottoaree collegate da corridoi nei quali avverrà un brevissimo caricamento, sarà possibile scorrazzare liberamente tra un sottolivello e l'altro, e anche tra i vari livelli, riuniti a loro volta in complessi, anzi sarà sovente necessario, magari per recuperare chiavi dimenticate precedentemente o per visitare aree magari inizialmente inaccessibili. Il design è collaudatissimo, visto che i livelli nella versione Psx saranno in parte tratti dal gioco originale PC e in parte ispirati ai nuovi livelli pubblicati successivamente nei due mission pack ufficiali, che come da tradizione sfruttano appieno le potenzialità del titolo.

Che altro dire, il gioco già in versione beta appariva bellissimo e molto divertente, il multiplayer era ancora in versione test, ma giocato in due (è previsto comunque il supporto per 4 giocatori tramite l'utilizzo del Multi Tap) non presentava problemi di sorta, anzi si rivelava molto divertente. Non vediamo l'ora di giocare la versione definitiva, la cui pubblicazione è prevista per il mese di ottobre.

PSW Daniele Borgna

Quake non è solo un gioco, è un fenomeno di costume, lo testimoniano i siti Internet dedicati, che si contano a centinaia e il grandissimo numero di persone che si trovano tutte le notti a scontrarsi nelle arene virtuali di tutto il mondo.

I Clan sono migliaia e gli scontri si succedono di giorno in giorno, in USA esistono addirittura dei campionati professionistici con in palio premi astronomici.

La id Software, da sempre si è cimentata nella programmazione di soprattutto in prima persona, partendo da *Wolfenstein 3D*, e passando per *Doom 1 & 2*, fino a giungere alla saga attuale di **Quake** ha sempre creato rivoluzioni nel genere, orientandosi sempre di più all'esperienza multiplayer, vero punto di longevità di gran parte dei giochi della casa texana, tanto da arrivare a pubblicare (speriamo) per la fine di quest'anno (su PC) **Quake III: Arena**, non più una esperienza single player, ma un solo grandissimo gioco multiplayer.

Le premesse ci sono tutte, il multiplayer è il pane dello soprattutto, mentre il single player serve praticamente solo per impratichirsi con il gioco e con i suoi meccanismi.

Decine di modalità di gioco diverse sono sviluppate dai fan del gioco, che stufi di spararsi a vicenda, perlomeno in scontri diretti, decidono di riunirsi in squadre, in Clan, allenarsi per tornei on line o dal vivo in apposite LAN (reti di computer).

I mod (così sono chiamate le modifiche del gioco) sono numerosissimi, dal Capture the flag (due squadre assaltano il forte nemico per rubare la bandiera custodita al suo interno), al Jailbreak (i giocatori colpiti appaiono in una prigione nel forte avversario, vince la squadra che cattura tutti i nemici cercando possibilmente di liberare i propri compagni), fino al simpaticissimo Catch the Chicken (il giocatore deve impadronirsi di un pollo che vaga per il livello e tenerlo in mano per il maggior tempo possibile, senza alcuna possibilità di difendersi dal fuoco avversario se non quella di scappare).

Ma riuscirà un gioco concepito solo per il multiplayer a vendere adeguatamente?

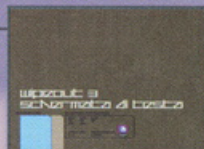
La scommessa è difficile da vincere, ma se qualcuno ce la può fare quella è la id grazie soprattutto a quel popolo di pazzi (compreso il sottoscritto) che passa notti intere nel magico universo di **Quake**.



Prodotto da
Psygnosis
Sviluppato da
Psygnosis Leeds
Versione
Europea
N° Giocatori
1-2
Genere
Guida Arcade
**Distribuito
in Italia da**
Sony
Prezzo
L. 99.900
Sito Internet
www.wip3out.com

W3specialeRECENSIONE

PSW
CLASSIC



Wip3out

Se non avete ancora ingerito la vostra usuale razione di pillole per il mal d'auto, avete esattamente 5 secondi di tempo per provvedere. Siete ora pregati di indossare il casco termico e allacciare le cinture a rifrazione ionica, dirigere il vostro velivolo verso il gate 5 e attendere istruzioni. Ricordiamo ai signori concorrenti che la liberatoria per partecipare alla gara odierna di Wip3out regola ogni eventuale danno alle persone. Furti, lesioni, morti accidentali o in conseguenza alle armi utilizzate in gara, non sono da considerarsi responsabilità della Direzione, che vi augura una felice e stimolante gara.

COLONNA SONORA

Dopo aver sfoggiato nomi altisonanti come Prodigy e Future Sound of London nella passata edizione di *WipEout*, la Psygnosis non poteva certo abbassare il tiro con questa nuova edizione. Il terzo capitolo della celebre saga di corse presenta nomi di richiamo come Chemical Brothers (con *Under the Influence*, tratto dal loro ultimo disco "Surrender"), Propellerheads (con *Lethal Cut*), poi Orbital (*Know Where to Run*), Paul Van Dyk (*Avenue*), Underworld (*Kittens*), MKL (*Surrender, Control*) e per chiudere l'artista principale, il DJ Sasha, che ha composto la bellezza di sei temi nominati come sei squadre del gioco (Feisar, Goteiki 45, Icaras, Auricom, Piranha e Xpander). Tra le più riuscite le "opere" di Chemical Brothers, MKL e Propellerheads, ma in generale la qualità (sempre trattando di musica che deve forzatamente adattarsi a una certa atmosfera di gioco) rimane più che buona. La stessa Psygnosis ha dichiarato di aver lavorato maggiormente a stretto contatto con gli studi di Leeds, ove si sviluppava il gioco vero e proprio, per far mantenere alle musiche una certa coerenza con quanto avviene su schermo.





1



3

Le barre in basso a destra indicano il livello di energia e la velocità

2

La nuova visuale presentata da Wip3out

Quattro anni fa *WipEout* non fu soltanto un grande gioco di guida, un futuristico *Out Run* e un'esperienza adrenalinica come poche altre. *WipEout* era più che altro la felice espressione di un nuovo modo d'intendere i videogiochi, quella visione più adulta e smalzita che, sospinta dall'atteggiamento della Sony a favore della sua console, aiuterà a sdoganare i videogiochi dall'ambito puramente fanciullesco a cui sembravano indissolubilmente legati. Era una Guerra d'Indipendenza fatta di musiche techno e design post-modernista (grazie in aeternum ai Republic Designer), nonché di grafica tridimensionale come non s'era mai vista prima in un gioco casalingo e di velocità fuori da ogni comune concezione. Sono passati quattro anni, tre dall'ancor migliore seguito (*WipEout 2097*), e qualcosa in casa Psygnosis è cambiato, soprattutto il conto in banca che è ormai

da tempo scritto con il pennarello rosso. *Wip3out*. Il messia o l'ultimo tentativo a vuoto della Civetta Britannica?

NON SI ESCE VIVI DAGLI ANNI '80

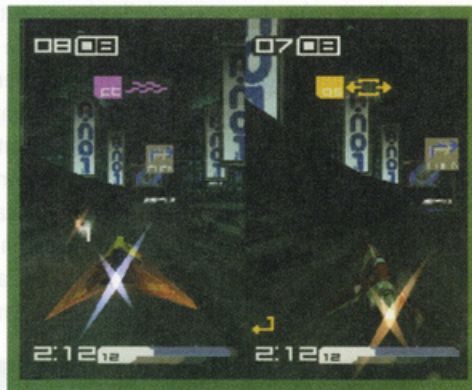
Se avevate paura che *Wip3out* rappresentasse un pericoloso stacco con il glorioso passato dei suoi predecessori, mettetevi il cuore in pace e rilassate i nervi: nonostante il tanto tempo passato e le vicissitudini attraversate dalla Psygnosis, *Wip3out* è il degno successore di due tra i migliori giochi di guida arcade per Psx.

L'introduzione, a cui ci avevano ben abituato le precedenti edizioni, non risulta particolarmente spettacolare o coinvolgente, ma non si tratta poi di un grande problema. Le prime schermate permettono di selezionare la lingua utilizzata nei menu (presente anche

l'italiano) e il numero di persone che prenderanno parte al gioco: una o due. Per quel che riguarda le modalità multiplayer vi rimandiamo a un apposito box a corredo della recensione, per tutto quel che riguarda il gioco in singolo, invece, non

dovete far altro che continuare a leggere...

Torna a gran richiesta la modalità torneo, che permette di affrontare in sequenza quattro tracciati (differenti a seconda della classe scelta: vector, venome e rapier, a cui corrisponde anche il livello di difficoltà in senso crescente). A differenza di *W2097*, quindi, non si può affrontare ogni tracciato secondo la successione preferita, ma si tratta di una scelta che riporta perlomeno un po' di ordine. Si inizia con la classe Vector, con astronavi piuttosto povere di accelerazione e una velocità di punta non proprio da brivido. Passando alla Venom le cose si fanno decisamente più interessanti, finendo poi con la classe Rapier... una sfida anche per i forti di stomaco. Si ottiene la possibilità di passare da una classe all'altra solamente terminando entro i primi tre posti nella



2

WIP2OUT

Dopo l'exploit dei quattro giocatori nella versione per N64 e, soprattutto, dopo che il multiplayer sta diventando una prassi più che un'opzione aggiuntiva, la Psygnosis ha pensato bene di aggiungere una modalità a due giocatori anche in *Wip3out*. Si tratta di uno degli aspetti migliori del gioco in senso assoluto: tecnicamente c'è da stringere le mani ai programmatori, rallentamenti più unici che rari, pop-up inesistente e velocità praticamente inalterata rispetto al gioco in singolo. Altro lato positivo la possibilità, in due, di affrontare praticamente tutte le modalità di gioco esistenti (tornei compresi con avversari) tranne le Sfide. Più di così...

POSITIVE

Giocabilità inimitabile
Completo e longevo
Modalità a 2
giocatori ottima

NEGATIVE

Design dei menu
migliorabile
Non adatto ai
principianti
Localizzazione non
sempre perfetta

VINCE CON...

V-RALLY 2

Difficile dire chi sia il vero leader tra tre pezzi grossi quali *Wip3out*, *R4* e *V-Rally 2*. Potremmo idealmente piazzarli sullo stesso piano: *V-Rally 2* è un ottimo titolo, più una simulazione mancata che un vero gioco arcade, *R4* è invece il tipico gioco di guida arcade a cui non manca praticamente nulla, per ultimo *Wip3out* unisce frenesia e adrenalina tipica di uno sparattutto con la classe dei migliori giochi di guida. Il nostro oscar va a *W3* più per rappresentanza (per gli illustri precedenti e per rispetto alla *Psygnosis*) che per una reale superiorità.

NELL'ARENA

V-Rally 2	9
WipEout 2097	9
Ridge Racer Type 4	9
Rollcage	8.5

W3specialeRECENSIONE

classifica generale del torneo, per ogni eventuale consiglio e truccetto vi rimandiamo direttamente alla nostra guida, che trovate subito dopo questa recensione. Le altre opzioni di gioco vedono una modalità Gara Singola (si corre contro un numero tra 4 e 12 di avversari su di una pista a propria scelta, senza nessun punteggio per il piazzamento), la prova a tempo (si corre per settare il nuovo record su di un tracciato a piacimento), quindi la Sfida e l'Eliminatore. Le ultime due voci suoneranno nuove anche per chi ha avuto modo di divorare entrambi i primi due capitoli di *WipEout*; trattasi infatti di modalità presenti nella versione per Nintendo64 del gioco, riproposte con successo anche in questa terza edizione per Psx, che viene a rappresentare, quindi, una summa di tutto ciò che *WipEout* ha saputo offrire in questi anni: il meglio delle tre edizioni presentate.

SFIDA ALL'ELIMINATORE

Seguendo la stessa logica adottata dalla Namco nella trasposizione dei suoi classici

coin-op per PlayStation, anche la *Psygnosis* sembra aver capito che un titolo prettamente arcade non debba limitarsi a un paio di opzioni di gioco e qualche aggiuntina di contorno. Se *Tekken 3* presenta uno dei migliori modelli fisici e di controllo per quel che riguarda i picchiaduro 3D, è anche vero che *Tekken 3* offre ben più che la sola possibilità di affrontare gli avversari computerizzati, ma abbiamo invece un *Tekken Force Mode*, il *Survivor Mode* e tanto altro. *Wip3out* non è da meno: le opzioni Sfida ed Eliminatore si segnalano, assieme al gioco per due persone, per longevità e completezza. Scegliendo Sfida si va ad affrontare una serie di "sfide" (appunto) basate, a propria scelta, o sul tempo, o sulla posizione o sulle armi. La prima Sfida a Tempo, per esempio, consiste nel gareggiare nella prima pista della classe Vector, e lo scopo è piazzarsi nelle prime tre posizioni ottenendo determinati tempi, altrimenti si viene automaticamente eliminati. Terminata con successo la Sfida a Tempo 1, ne compare una seconda e così via. La Sfida basata sulla posizione vede naturalmente



come protagonista la posizione con cui si taglia il traguardo, mentre la Sfida Armi impegna il giocatore più sull'aspetto da sparattutto di *Wip3out* (ci si classifica primi, secondi o terzi a seconda del numero di avversari uccisi durante la gara). Davvero niente male...

L'Eliminatore è invece la tipica opzione per due giocatori, funzionando comunque più che bene anche in singolo. Prendendo a prestito qualche elemento dal celebre *Frag Mode* di *Quake II* l'obiettivo è correre, senza limitazioni di tempo e posizione, su di un circuito sopravvivendo ai colpi dei nemici e cercando di completare più giri possibili, magari eliminando allo stesso tempo più nemici possibili. Si ottiene un punto per ogni giro completato e due punti per ogni avversario abbattuto, quando si raggiunge il punteggio presabilito (in partenza), si diventa i vincitori.

NEWBYES

Quali le novità introdotte da *Wip3out*? Come già detto le opzioni Sfida ed Eliminatore sono una novità assoluta per le versioni PlayStation, in





3
Ecco la celebre rampa della Mega Mall

4
La visuale interna rende ancora meglio la velocità di Wipeout



parte già viste solo su Nintendo64. Oltre a questo ci sono da segnalare un paio di aspetti veri e propri del gioco, senza tralasciare la fondamentale possibilità di giocare in due. L'energia dello scudo diventa ora utilizzabile non solo per pararsi dai (tanti) colpi contro i bordi delle piste o i tamponamenti tra astronavi, ma viene a costituire una riserva da utilizzare tenendo premuto il tasto N. Così facendo si ottiene una propulsione in grado di spingere il nostro overcraft futuristico là, dove nessun hovercraft era mai stato prima. Attenzione però, pochi istanti di "nitro" e l'energia dello scudo si abbasserà notevolmente: un passaggio sopra i box virtuali e buona parte dell'energia viene ricaricata. Allo stesso tempo la quantità di energia

risucchiata da ogni contatto sopra accennato è stata diminuita rispetto a W2097, per dare la possibilità di utilizzare proficuamente tale accelerazione.

Tra le novità da segnalare poi qualche nuova arma come la barriera rifletti-colpi, il Wall Force, l'Energy Drain e un colpo al plasma difficile da direzionare ma capace di eliminare istantaneamente un avversario dalla gara! Prima di chiudere parlando del sistema di controllo è necessario spendere qualche parola per i bivi presenti in molti tracciati di Wipeout: nel caso la pista si suddivide in una parte destra e una sinistra, spesso la parte di più facile accesso è poi quella più difficile da affrontare e il contrario. A ogni modo, tutto va in nome di una maggior varietà e longevità.

Chiunque ha avuto occasione di provare i primi due episodi di Wipeout (in particolare il secondo capitolo) si troverà a suo agio nel controllo dell'aereo-mezzo grazie alla possibilità di guidare tramite lo stick analogico. L'utilizzo del suddetto analogico ha naturalmente giovato all'immediatezza e alla precisione dei movimenti, rendendo più facile ed efficace gestire il

"sovrasterzo" (se così si può definire) e le scodate in entrata e uscita di curva. Poco o nulla da aggiungere: nonostante troppe, troppe produzioni pessime o mediocri pubblicate ultimamente dalla Psygnosis (non ultimo G-Police 2), Wipeout è un signor gioco, degno di tutte le attenzioni, massimo esponente nel suo genere assieme a solo un paio di altri titoli. Non vorrete mica lasciarlo a prendere polvere sugli scaffali?

PSW Mattia Ravanelli

COMMENTO

I dubbi e le perplessità attorno al terzo episodio di Wipeout per PlayStation non erano pochi, dobbiamo ammetterlo. La fama della Psygnosis, così come aveva incredibilmente riguadagnato posizioni dopo il lancio della PlayStation (Wipeout 1 e 2097, Destruction Derby 1 e 2 tra i migliori), ne aveva perse negli ultimi due anni. Invece è con la più grande gioia che accogliamo Wipeout, degnissimo successore di una serie che non ha ancora conosciuto momenti di stanca, se si escludono le malriuscite conversioni per PC. Le novità introdotte non sono poche e alcune decisamente riuscite, la modalità a due giocatori non poteva essere migliore e l'unico aspetto del gioco che non fa gridare al miracolo (ma che rimane più che soddisfacente) è la grafica vera e propria, che sfrutta ottimamente l'hardware della Psx, che rimane però un hardware vecchio di quasi cinque anni.



voto 9

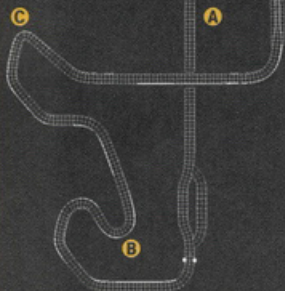
Ecco come si guida nel futuro

Sono tornati.
I bolidi **Psygnosis**
sono tornati.
E, grazie a nuove
astronavi, nuove armi,
nuovi circuiti e nuove modalità,
WipeOut sembra più in forma che mai.
Volete conoscerlo meglio? Seguiteci nella guida
al nuovo capolavoro **Psygnosis**...

PRELIMINARI

Il primo approccio con un qualsiasi titolo della saga di **WipeOut** è un'esperienza difficilmente descrivibile. Il singolare modello di guida ideato dai programmatori degli studi **Psygnosis** di Leeds (il *dream team* della nota softco inglese) risulta estremamente immediato e, già dopo pochi minuti, si acquisisce il perfetto controllo delle vetture protagoniste del campionato F7200. Il fatto, inoltre, che le difficoltà, le asperità cui sarete sottoposti durante i campionati diventino via via sempre più difficilmente superabili durante il progredire delle competizioni, costituisce un ulteriore aiuto che, soprattutto per i principianti, potrebbe dimostrarsi fondamentale.

Ni-pumii



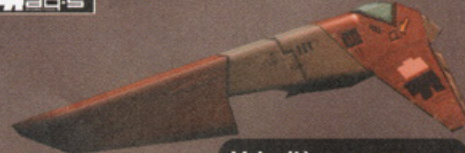
A: Date sfogo al Turbo Boost, senza remore.

B: Se la vostra vettura non eccelle in manovrabilità, l'aerofreno sarà d'uopo.

C: Curva particolarmente impegnativa: rallentate e usate l'aerofreno.

A-G SYSTEM

A-G-S



Velocità
Resistenza
Guidabilità

ASSEGAJ DEVELOPMENT

AD ASSEGAJ DEVELOPMENTS



Velocità
Resistenza
Guidabilità

AURICOM

AURICOM

Velocità
Resistenza
Guidabilità

FEISAR

FEISAR

Velocità
Resistenza
Guidabilità

GOTEKI

GOTEKI

Velocità
Resistenza
Guidabilità

ICARAS

ICARAS

Velocità
Resistenza
Guidabilità

MODALITA' DI GIOCO

Wip3out è un titolo abbondante di modalità di gioco più o meno interessanti e divertenti, caratteristica senz'altro lodevole e in grado di aumentare sensibilmente la longevità. Quest'abbondanza ha tuttavia anche aspetti negativi, uno su tutti la confusione che potrebbe creare nel video-giocatore. Per ovviare a questo "problema" ecco una spiegazione dettagliata delle modalità di gioco ricca di (spero) utili consigli.

Time Trial

La classica corsa contro il tempo in cui non sono presenti né armi, né tantomeno avversari. L'unica altra vettura in pista è la Ghost Car che rappresenta la miglior prestazione del giocatore. Risulta particolarmente utile per perfezionare il proprio stile di guida in previsione delle vere e proprie competizioni.

Single Race

Questa modalità, in cui potrete gareggiare su un unico percorso, è un'ottima palestra per gli allenamenti pre-campionato. È qui che bisogna imparare a ottimizzare l'uso delle armi, per infliggere danni agli avversari, e dei box, assolutamente indispensabili in caso di precarie condizioni della propria vettura.

Eliminator

Una tanto frenetica quanto violenta competizione in cui l'unico scopo è quello di eliminare gli avversari mantenendo salva la propria vita. Se tale compito vi apparisse relativamente semplice, per convincervi del contrario considerate il fatto che i box non sono attivi. Si conquista un punto per ogni decesso di avversario e per ciascun giro completato.

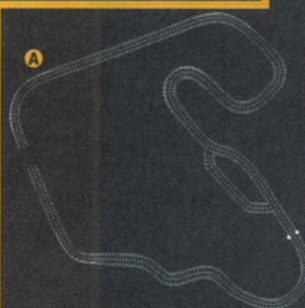
Challenge

Nella modalità sfida dovrete raggiungere particolari obiettivi correndo su tracciati e vetture predefiniti. Vi sono tre tipi di sfide: race challenge, time challenge e weapon challenge. Nella prima, per procedere, è necessario classificarsi su uno dei gradini del podio, nella seconda ottenere un tempo sul giro inferiore a quello prefissato e nella terza, la più originale, eliminare un numero ogni volta diverso di avversari.

Tournament

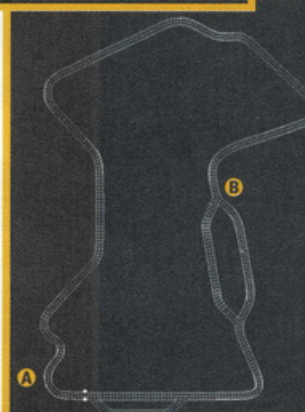
Niente meno che il campionato F7200. È costituito da quattro classi di competizioni caratterizzate da un tasso di difficoltà sempre crescente. Stiamo parlando della classe Vector, la classe Venom, la classe Rapier e la ben più complessa Footnote.

PORTO KORZ



A: In questa pista, che tanto si confà ai principianti, il miglior punto per utilizzare il Turbo Boost è anche l'unico degno di nota.

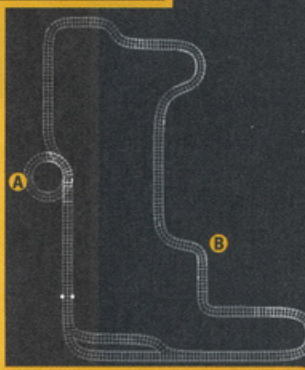
SZMPZ RUN



A: Tratto guidato particolarmente divertente e tecnico.

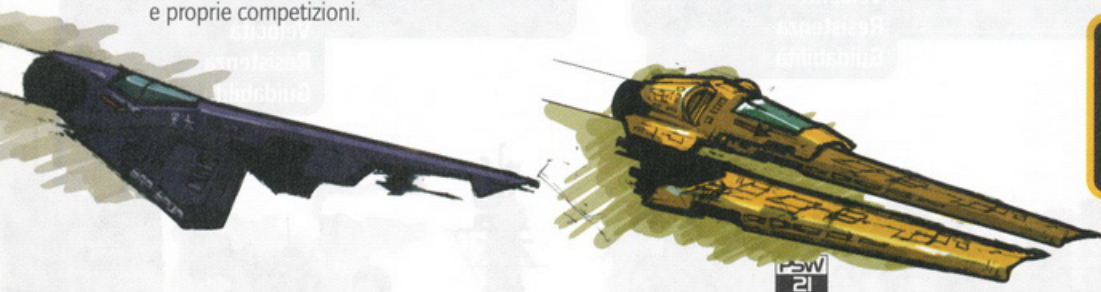
B: E' preferibile dirigersi verso sinistra.

TERMINAL



A: A parer mio, il miglior tratto di ogni percorso del titolo *Psygnosis*. Per superarlo vi basterà agire con cura sullo stick analogico.

B: Una curva che potrebbe creare qualche problema. In quel caso, non fate altro che mettere in funzione l'aerofreno.

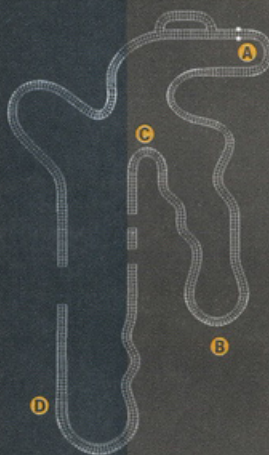


STANZO INTER



A: A questo bivio prendete la sinistra.
B: Lavorate di aerofreno per uscire senza ammaccature da questa curva a "gomito".

P-MAR PROJECT



A: Un tornante estremamente complesso che dovrete affrontare a bassa velocità.
B: Altra sezione del tracciato caratterizzata da una notevole difficoltà e superabile unicamente con l'ausilio dell'aerofreno.
C: Dopo una breve chicane vi sarà necessario l'aerofreno per uscire indenni da questa non semplice curva.
D: Unico spazio della pista dove liberare la potenza, innalzata ai massimi livelli dal Turbo Boost, della propria vettura.

CHI BEN COMINCIA...

Come in ogni gioco di guida arcade degno di tal nome, anche in *Wip3out* è possibile effettuare la cosiddetta "partenza a razzo" che permette di superare agevolmente un cospicuo numero di concorrenti già nei primi istanti della competizione.

L'esecuzione di tale manovra non è per nulla ardua. Mentre la fastidiosa voce della starter proferisce il fatidico "three, two, one... go!" voi pigiate a intermittenza il tasto dell'acceleratore (D) mantenendo la potenza in una posizione assai prossima ai tre quarti della barra che la indica. In questo modo i vostri accaniti avversari altro non potranno fare che lasciarsi inesorabilmente superare dalla vostra astronave.

TURBO BOOST

In qualunque istante della gara potrete avvalervi del prezioso aiuto del turbo boost (N). Utilizzandolo perderete parte della vostra energia vitale, quindi è assolutamente consigliato un parsimonioso sfruttamento di questo gadget. I momenti ideali per farne uso sono naturalmente i lunghi rettilinei, sfortunatamente (o for-



te?) non estremamente diffusi nei futuribili percorsi di *Wip3out*. Altro momento in cui potrebbe rivelarsi un'ottima scelta lo sfruttamento del Turbo Boost è la parte finale delle gare, rettilinea o guidata che sia. Questo, naturalmente, a patto che siate in possesso dell'energia necessaria ad attivare il Turbo Boost.

AEROFRENI

Sebbene le primissime piste non ne richiedano l'utilizzo, è ottima cosa iniziare già dal principio a impratichirsi nell'uso degli aerofreni (O e M). Questi sono notevolmente sensibili, pertanto non è necessaria (indurrebbe anzi in errore) una pressione continuata dei tasti corrispondenti. Altre parole di spiegazione sarebbero sprecate. Vi basti sapere che, avanzando nel gioco, scoprirete quanto l'uso degli aerofreni sia una pratica cui devono essere avvezzi tutti i piloti del campionato F7200.

CONQUISTARE VETTURE E TRACCIATI

Qualcuno potrebbe pensare che classificarsi in prima, seconda o terza posizione poco importi e che si tratti di una mera questione di punteggio. Quel qualcuno si sbaglia. O meglio, ai fini del proseguimento nel Challenge effettivamente l'importanza del gradino del podio è trascurabile. Ma, ottenendo alcuni primi posti consecutivamente, si viene premiati con vetture e tracciati segreti.

LE CLASSI

Vector

Quattro semplici gare utili per acquisire un maggiore controllo delle astronavi. Gli avversari sono lenti e non particolarmente aggressivi, per cui non dovrete avere alcun problema nel collezionare, grazie alle vostre fide armi, un buon numero di vittorie e poi uscire vincitori da questa prima classe. Se poi userete (e con maestria) l'aerofreno non vi raggiungerà più nessuno...

PIRANHA



Velocità
 Resistenza
 Guidabilità

QIREX RD



Velocità
 Resistenza
 Guidabilità



Venom

Nel titolo *Psygnosis* le difficoltà non si fanno certo attendere. In questa classe i tracciati si complicano e gli avversari vi colpiranno senza pietà. Insomma, correrete assai sovente il rischio di esplodere per insufficienza di energia. La *Venom* è inoltre la classe dei primi passaggi ai box.

Rapier

Nuove piste. Ancora più difficili. Ancora più divertenti. Per superare questa classe non vi basterà essere un buon pilota. Dovrete dimostrarvi un pilota perfetto, senza lacune. L'abilità di cecchino, l'ottimo controllo dell'aerofreno e del turbo boost sono solo alcune delle virtù richieste per partecipare con esiti positivi a questa classe.

Footnote

Un'ulteriore classe (segreta) ottenibile solo dopo aver terminato il gioco. Definire un'ardua impresa quella di salire sul gradino più alto del podio della classe in questione sarebbe decisamente eufemistico. Insomma, una classe ad appannaggio esclusivo dei guru del campionato F7200.

minor top



A: Apparentemente complicato, questo tornante può essere superato con il solo utilizzo dello stick analogico.

B: In questo tratto del circuito vi converrà procedere senza inutili rischi mantenendo una velocità non eccessiva.

LE ARMI

Mines

Un set di simpatiche mine che potrete comodamente sganciare dal retro delle vostre astronavi. Molto dannose durante gli scontri ravvicinati in cui voi precedete l'avversario.

Energy Drain

Un malvagio gadget che permette di recuperare l'energia persa al seguito di un attacco sottraendola a un avversario che è vicino alla propria vettura anti-g.

Auto Pilot

Questo prezioso gadget è in grado di donarvi qualche istante di relax nella frenesia delle competizioni. Conservatelo ed utilizzatelo solamente nei settori più complessi dei circuiti, in questo modo, data la perfezione della guida del pilota automatico, conquisterete quasi sempre alcune posizioni.

Gravity shield

Uno scudo che vi difenderà da eventuali attacchi degli avversari senza per questo privarvi della possibilità di raccogliere e utilizzare altre armi.

Rocket

Gli immaneabili missili sono l'ordigno ideale per gli attacchi frontali. È tuttavia indispensabile una buona mira per colpire e danneggiare gli avversari con questa arma.

Quake

L'arma simbolo dei precedenti episodi di *WipEout* non poteva mancare in questa terza - quarta considerando l'ottima versione per N64 - apparizione. Il *Quake* provoca delle violente scosse sulla superficie stradale dei circuiti (l'asfalto si alza e si abbassa) con conseguenti danni ingenti per coloro che ne sono vittima.

Plasma Bolt

È l'ordigno più potente di *Wip3out*. Penalizzata dal fatto che necessita di carica per essere utilizzato, tale arma elimina immediatamente il bersaglio.

Cloak

Piacevole novità di *Wip3out*, il *Cloak* vi conferirà una temporanea invisibilità che vi permetterà di nascondervi dal malefico mirino dei cannoni dei vostri avversari e di correre così indisturbati per qualche secondo.

Multi-missiles

Come i *Rocket* ma in grado di danneggiare due avversari contemporaneamente.

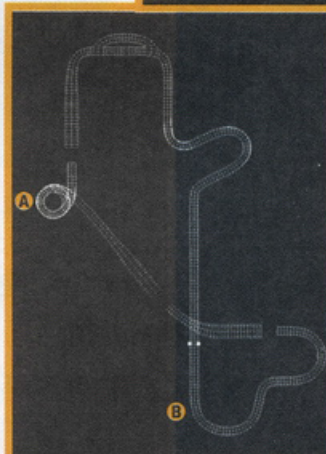
Force wall

Un consistente muro di energia che potrete creare nei circuiti del campionato 7200. È distruttibile unicamente con il *Quake* o con il *Plasma Bolt*.

Reflector

Qualora foste equipaggiati con il *Reflector* e un avversario vi colpisse con un'arma del suo arsenale, avreste la possibilità di respingere la sua azione offensiva e, pertanto, di danneggiarlo. Il *Reflector* è, insomma, una sorta di "specchio bellico".

m2q2-m2ll



A: Una discesa a 360° che non presenta particolari difficoltà.

B: È il momento di sfruttare il Turbo Boost...



GRANDIA

NOVEMBRE 1999

Sei pronto per l' **RPG** del nuovo
MILLENNIO?



www.ubisoft.it



Distribuito da:
3D Planet srl
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
www.3dplanet.it
Tel. 02 4886711
Fax 02 48867137
info@3dplanet.it



UBI SOFT S.p.A. - Viale Cassala, n. 22 - 20143 Milano
Tel. 02 833 12 1 - Fax 02 833 12 300 - ubisoft@ubisoft.it

Esp

GAME ARTS

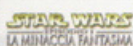


RECENSIONI

8975 0.42 9692 0.41

180 TAIL GRAB
240 X1.5

26



La Minaccia Fantasma

28



Speed Freaks

30



Tony Hawk's Pro Skater

32



G-Police 2: Weapons of Justice

34



Jade Cocoon

34



The FA Premier League Stars



I MIGLIORI
SECONDO PSW

AVVENTURA

Metal Gear Solid

GIOCO DI RUOLO

Final Fantasy VII

GUIDA ARCADE

Wip3out

GUIDA SIMULAZIONE

Gran Turismo

PICCHIADURO 2D

Street Fighter Zero 3

PICCHIADURO 3D

Tekken 3

PIATTAFORME 2D

Rayman

PIATTAFORME 3D

Gex: Deep Cover Gecko

PUZZLE GAME

Super Puzzle Fighter II Turbo

RYTHM 'N GAME

Dance Dance Revolution

SPARATUTTO 2D

Einhänder

SPARATUTTO 3D

Forsaken

SPORTIVO

Winning Eleven Final Version

STRATEGIE

Final Fantasy Tactics



Legenda

POSITIVE

I lati positivi del gioco

NEGATIVE

Gli aspetti meno riusciti

VINCE/PERDE CON...

A confronto con l'Oscar di PSW del suo genere

NELL'ARENA

Altri giochi dello stesso genere che potrebbero interessarvi

Periferiche



MEMORY CARD



VOLANTE



JOGCON



DUAL SHOCK



MOUSE



PISTOLA

Riconoscimenti



Un gioco che raggiungere vette d'eccellenza nel proprio genere.



Un gioco che scrive la storia nel proprio genere.

Prodotto da
Lucasarts
Sviluppato da
interno
Versione
PAL
N° Giocatori
1
Genere
Avventura
Distribuito
in Italia da
C.T.O.
Prezzo
L. 99.900
Sito Internet
www.lucasarts.com

RECENSIONI

STAR WARS
EPISODIO 1
LA MINACCIA FANTASMA

STAR WARS EPISODIO 1: La Minaccia Fantasma

La Minaccia Fantasma è indubbiamente il film dell'anno e alla Lucas hanno pensato bene di farne un videogioco. La solita licenza mal sfruttata? Ai posteri...

L'hype creato da *La Minaccia Fantasma* era veramente troppo grande per resistere alla tentazione di trarne un gioco e infatti per ogni piattaforma sono spuntati come funghi giochi dedicati all'ultimo episodio della saga di Star Wars (che poi sarebbe il primo... Ma non importa in questo contesto). Naturalmente anche la console di casa Sony è stata coinvolta in questo losco giro di giochi ufficiali e, dopo la morte prematura di *Racer*, è ora possibile immergersi nel mondo di Star Wars grazie a *La Minaccia Fantasma*.

CHE LA FORZA SIA CON TE!

In parole povere, *La Minaccia Fantasma* è il film fatto videogioco dato che non si limita a sfruttarne il nome,

ma ricalca passo passo anche la trama della pellicola. Tuttavia, nel caso in cui aveste già visto il film, non sarete facilitati dato che non sono presenti enigmi la cui risoluzione sia inerente a quanto accade "realmente" nel film. L'unico eventuale problema risiede nel fatto che, se si ha intenzione di andare a vedere il film, non conviene giocare prima al videogioco perché altrimenti si viene a conoscere la fine in anticipo...

UN GIORNO TU SARAI JEDI...

Il gioco è diviso in undici missioni nelle quali si alternano tre diversi personaggi: Obi-Wan Kenobi (apprendista Jedi), Qui-Gon (maestro Jedi), e Amidala (regina dei Naboo). All'inizio di ogni missione si ha una breve sequenza animata a collegare i vari spezzoni di storia, una volta terminata si prende immediata-



1

mente il controllo del personaggio che può correre, saltare, rotolare, utilizzare un'arma e interagire con oggetti presenti nei livelli (per esempio pulsanti). Il sistema di controllo non risulta purtroppo essere sempre all'altezza e, in determinate situazioni (le rare, ma neanche troppo in fondo, sequenze platform per esempio), risulta piuttosto frustrante cercare di mantenere il pieno controllo del personaggio, anche se bisogna ammettere che in generale fa il suo dovere. Un aspetto che mi ha fatto storcere un po' il naso è l'inquadratura; nel gioco è disponibile un'unica inqua-



PERIFERICHE





dratura che è una via di mezzo tra una ripresa alle spalle e una dall'alto. Inizialmente l'effetto è di disorientamento completo (la prima cosa che ho fatto è stato cercare di cambiarla), ma in fin dei conti dopo un po' ci si abitua, anche se in certe circostanze è tutt'altro che comoda poiché il nostro personaggio tende a sparire o dietro oggetti (un'astronave per esempio) o più semplicemente nel margine basso dello schermo.

All'inizio di ogni missione non viene dichiarato l'obiettivo da raggiungere, ma è sempre comunque sufficiente girovagare un po' per capire cosa bisogna fare; durante il pellegrinaggio per il livello ci si accorge che tipo di missione bisogna affrontare, ma mi spiego meglio: non tutte le missioni sono uguali dato che in alcune prevale l'azione e bisogna esclusivamente correre fino in fondo uccidendo i vari nemici, in altre prevale l'esplorazione e le fasi "labirintiche" e in altre ancora si ha una via di mezzo con una punta di platform... insomma non si può certo dire che manchi la varietà! In *La Minaccia Fantasma*

1 Non avete mai sognato di impugnare la spada laser?

2 Ed eccoci alla presentazione del piccolo Anakin al consiglio degli Jedi



bisogna decisamente far funzionare il cervello visto che, per esempio, bisogna decidere quali nemici affrontare e quali no, perché nel caso decideste di fronteggiare tutti gli avversari che incontrate, vi accorgerete di quanto arrivi presto la morte... I colpi che vi verranno inferti sono di gran lunga superiori alla vostra capacità di sopportazione; è necessario invece pianificare bene la propria strategia (non è proprio *Metal Gear Solid* ma insomma...) e per fare questo preparatevi ad affrontare più volte lo stesso livello. Va inoltre sottolineato che nel gioco si gode di una libertà d'azione piuttosto consistente dato che è possibile uccidere chiunque, anche i propri amici; ovviamente liberarsi in questo modo di un fedele alleato non è proprio un'idea saggia (senza considerare che in certe missioni si fallisce nel caso in cui venga ucciso un vostro compagno d'avventure), soprattutto per il sostanziale apporto che vi fornisce per concludere la missione: spesso è utile lasciare andare in avanscoperta il nostro aiutante che sarà ben felice di eliminare un po' di nemici per voi. Per quanto riguarda l'aspetto sonoro, è necessario dire che le melodie in sottofondo sono forse troppo anonime e non vi ritroverete a canticchiarle neanche per sbaglio (ora come ora non ricordo UN solo spezzone di UNA melodia...) (sarà che sei vecchio e rimbambito? NdMatt); risulta invece di discreta fattura il parlato dei personaggi che, per un paio di questi, è addirittura uguale a quello del film (una pura coincidenza: quando è cominciato il doppiaggio del gioco non si

sapeva ancora chi avrebbe doppiato i personaggi del film).

O FARE O NON FARE, NON C'E PROVARE

Fino ad adesso ho tracciato l'immagine di un gioco discreto ma nulla di più; dov'è dunque la forza di *La Minaccia Fantasma*? Semplicemente nel fatto che è *La Minaccia Fantasma*... Un qualunque videogiochetto può trovare questa avventura discreta, come dicevo prima, ma un fan della serie di Star Wars, per non parlare di un fan del film, sarà letteralmente immerso nel gioco dove potrà impersonare i suoi eroi di sempre, combattere i nemici che ha sempre odiato e così via. È questo il bello! Altrimenti si perderebbe immediatamente tra le tante buone avventure per PlayStation...

PSW **Oliviero Pari**

COMMENTO

Credo sia ormai chiaro che *La Minaccia Fantasma* sia una discreta avventura ma nulla di più; i presupposti per fare il gioco memorabile c'erano: licenza succulenta, situazioni di gioco varie, una buona grafica e perfino la difficoltà è ben calibrata. Purtroppo esiste anche l'altra faccia della medaglia che è formata da una longevità scarsetta, da un sistema di controllo non sempre impeccabile e da un'inquadratura non troppo felice. Ovviamente gli aspetti positivi sono superiori a quelli negativi, altrimenti non si spiegherebbe il voto qui in parte, ma l'impressione è che si sarebbe potuto fare di meglio: dunque un'altra licenza non sfruttata appieno... Rimane comunque da sottolineare che per i fan dell'*Episode One* e della saga di Star Wars in generale, la faccenda cambia e il voto può essere tranquillamente alzato di un bel punticino.



POSITIVE

Vario
Parlato discreto
Ha la trama del film!

NEGATIVE

Controllo non sempre preciso
Longevità ridotta
Inquadratura poco convincente

perde con...

METAL GEAR SOLID

La Minaccia Fantasma non riesce ad eguagliare il coinvolgimento che sa dare *MGS* e, più in generale, risulta essere meno curato dal punto di vista sonoro e del sistema di controllo. Tuttavia è facilissimo che per gli appassionati del film questo gioco risulti essere la migliore avventura mai creata.

NELL'ARENA

MGS	9
Resident Evil	9
Dino Crisis	8.5
Resident Evil 2	8
Parasite Eve	8

voto **7.5**

Prodotto da
Sony
Sviluppato da
FunCom
Versione
PAL
N° Giocatori
1-4
Genere
Guida
Distribuito
in Italia da
Sony
Prezzo
L. 99.000
Sito Internet
www.playstation-
europe.com/speed-
freaks

RECENSIONI

Speed Freaks



Il vostro sogno nel cassetto è quello di pilotare un kart? Se così fosse, raccogliete un po' di soldini e compratevene uno vero

Nei primi anni Novanta Nintendo lanciò la moda dei giochi di kart. Lo fece con *Super Mario Kart* (1992), titolo che, caratterizzato da una rara originalità e da una straordinaria giocabilità, ottenne immediatamente il pieno consenso della critica. Poi solamente cloni. Belli o brutti, divertenti o noiosi, il destino di ogni gioco di kart, quali che fossero le sue peculiarità, era quello di essere marchiato in modo indelebile come un semplice clone di Mario. Anche *Speed Freaks* è un clone dell'ormai pietra miliare della storia videoludica. E ne esamineremo ora qualità e difetti...

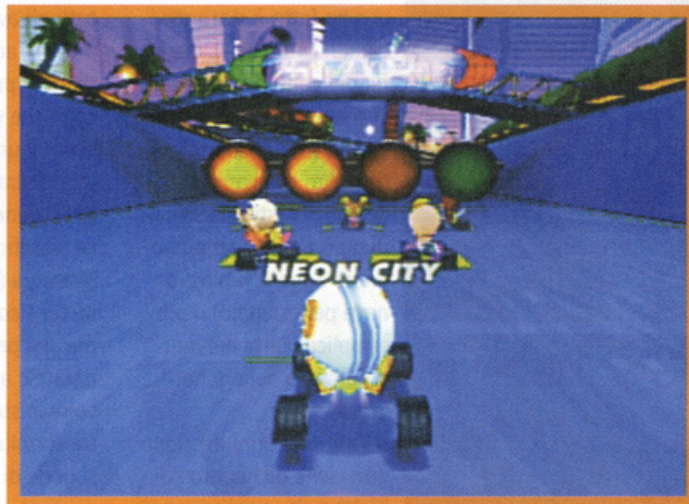
SEMPLICE E GENIALE? SOLO SEMPLICE...

Il primo impatto con *Speed Freaks* è ottimo. Il filmato introduttivo, piacevole e di buona fattura, conduce con discrezione al menu principale. Questo ci mostra con un'amichevole interfaccia grafica le modalità di gioco, le classiche Tournament, Single race, Versus battle e Multiplayer. La prima modalità, Tournament, è naturalmente il cuore del

titolo FunCom. In *Speed Freaks* vi sono tre tipi di campionati, corrispondenti alle rispettive difficoltà (facile, medio, difficile). Ogni campionato è poi composto da quattro competizioni su altrettanti circuiti, per un totale di dodici tracciati. Ma se la seconda e la terza modalità non necessitano di commenti in quanto il loro nome è già più che eloquente, una parola, e di elogio, va spesa per l'ultima modalità: la modalità Multiplayer. Multitap e amici permettendo, *Speed Freaks* prevede un multiplayer fino a quattro persone, caratteristica senz'altro apprezzabile e in grado di aumentare sensibilmente la longevità del titolo in questione.

CORAGGIO, FATTI AMMAZZARE!

Semaforo verde. È giunto il momento di gareggiare. In *Speed Freaks* i kart sono, inizialmente, privi di qualunque arma o oggetto contundente. Tali utilissimi strumenti sono tuttavia facilmente ritrovabili lungo i circuiti che ne sono



letteralmente colmi. Bombe, mitragliatori e missili intelligenti (immane!) accostano armi meno tradizionali quali "gelatine scivolose" (alla "slimer" dei Ghostbusters, per intenderci...) e bombe speciali atte a far esplodere i pneumatici degli avversari. I gadget sono in tutto undici e il loro ausilio è indispensabile per la buona riuscita dei campionati. Altro aiuto viene fornito dalle pedane per la supervelocità sparse in ogni dove per i tracciati e dal tasto O del pad, anch'esso in grado di incrementare la velocità (naturalmente non all'infinito) del nostro mezzo. Come facilmente

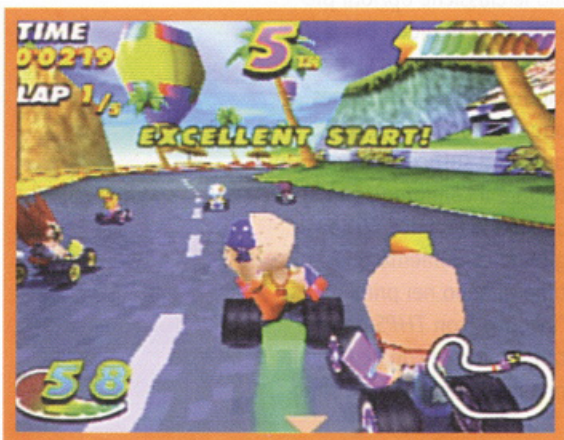
PERIFERICHE





1
Se ben gestita la partenza può subito condizionare la gara

2
In questa strana schermata è possibile selezionare il corridore



intuibili i circuiti di *Speed Freaks*, assai sovente, non ospitano leali competizioni sportive ma crude e cruente battaglie senza esclusione di colpi. Il controllo dei mezzi può essere effettuato sia con il consueto pad direzionale che, come ormai in tutti i giochi dell'ultima generazione, con l'analogico. Per quanto possa apparire strano anche utilizzando quest'ultimo il modello di guida dei veicoli non risulta particolarmente immediato, virtù direi indispensabile per un videogame che prende chiaramente ispirazione (senza troppi pudori) da *Mario Kart* e che ambisce al titolo di miglior gioco di guida dal look pueril-demenziale per Psx. La modalità a un giocatore è del tutto priva di quelle caratteristiche in grado di mantenere desto l'interesse per il gioco: guidare in

compagnia di avversari virtuali i veicoli di *Speed Freaks* non rappresenta infatti un'esperienza frenetica ed esilarante. Ma (*Micro Machines V3* docet) in multiplayer tutto cambia. Le sfide con gli amici, magari tre, non hanno nulla da spartire con quelle contro la CPU. Il piacere che si prova nel provocare l'esplosione dei kart dei propri amici/nemici è davvero notevole e, nonostante la guidabilità non eccelsa, problema che purtroppo affligge anche questa modalità, il divertimento è assicurato. Che la realizzazione tecnica sia di buona qualità lo si arguisce immediatamente. Simpatica e ben fatta è l'introduzione così come la grafica dei menu, semplice ma non per questo antiestetica. Ottima la schermata di selezione dei personaggi (molto simile a quella di *Banjo-Kazooie* per N64), che li ritrae, uno per uno, in uno spaccato di vita quotidiana. E, fortunatamente, anche nel gioco vero e proprio, l'aspetto grafico è di tutto rispetto. I circuiti, peraltro ben studiati anche in quanto a concept (è spesso possibile lasciare la strada maestra per una scorciatoia), sono ricchi di particolari e, per quanto lontani da quell'orgia

grafica chiamata R4, appaiono indubbiamente l'occhio del giocatore. I kart e i loro piloti sono splendidamente curati e caratterizzati sia per quanto concerne l'aspetto esteriore che per quanto riguarda i

comportamenti. Da segnalare è l'atteggiamento irriverente dei personaggi durante i sorpassi, aspetto di *Speed Freaks* che, nelle sfide multigiocatore, susciterà senza dubbio alcuno l'ilarità generale. Il motore grafico dell'ultima fatica targata FunCom garantisce inoltre uno scrolling impeccabile (anche in multiplayer) e, fatto più unico che raro, un pop-up del tutto inesistente. Note dolenti arrivano invece, nostro malgrado, dalla colonna sonora, insipida e impersonale.

PSW Riccardo Perotti

COMMENTO

Alla FunCom avrebbero potuto produrre un vero capolavoro. Ma, ahimè, così non è stato. Nonostante la realizzazione tecnica di prim'ordine, *Speed Freaks* si dimostra debole proprio in quel punto che avrebbe dovuto costituire il suo elemento di forza: la guidabilità. D'accordo, il multiplayer è divertente, ma siamo ancora lontani anni luce da capolavori del calibro di *Mario Kart 64* o *Micro Machines V3* che, nonostante l'età, continuano e continueranno a essere il punto di riferimento per i giochi di guida dallo stile meno serio. Insomma, un titolo discreto, purtroppo penalizzato da una guidabilità non eccellente e da una scarsa originalità. Che altro dire se non che speriamo tutti in uno *Speed Freaks 2* all'insegna della guidabilità e non della grafica? Meglio essere che apparire...



2

POSITIVE

Bella la grafica...
Piste ben congegnate
Notevole cura dei personaggi

NEGATIVE

Bruttino il sonoro
Scarsa originalità
Guidabilità non elevata

perde con...

WIP3OUT

Benché siano prodotti estremamente diversi, *Speed Freaks* risulta pesantemente sconfitto dal capolavoro *Psygnosis* che ha dalla sua un aspetto grafico superiore, una colonna sonora decisamente più curata e un miglior feeling di gioco. Più appropriato è invece il confronto tra il titolo FunCom e *MMV3*, confronto dal quale *Speed Freaks* esce ancora perdente schiacciato dal capolavoro di guidabilità firmato Codemasters.

NELL'ARENA

Wip3out	9
Ridge Racer Type 4	9
Micro Machines V3	9
V-Rally	2-9
Need for Speed	3-7.5

voto **7.5**

Prodotto da
Activision
Sviluppato da
Neversoft
Versione
Europea
N° Giocatori
1-2
Genere
Guida Arcade
Distribuito
in Italia da
Halifax
Prezzo
L. 108.900
Sito Internet
www.activision.com

RECENSIONI



Tony Hawk's Pro Skater

Pensavate che le panchine fossero fatte per sedersi, i marciapiedi per le nonnine, e i corrimano delle scalinate per appoggiarsi? Be', vi sbagliavate di grosso...

Pantaloni larghissimi ricolmi di tasche, camicie di flanella a quadri o jeans, cappellino all'americana girato all'indietro e scarpe slacciate sono solo uno stile di vita, nient'altro che possa attirare le ire dei benpensanti moralisti improvvisati difensori, alquanto sospetti, della loro città oppressa dagli "street skaters". Purtroppo al giorno d'oggi bisogna sopportare anche questo ed ecco perché alcuni sport (lo skateboard nel caso) vengono ghettonizzati fino al punto da essere guardati come sette segrete che operano in nome del Male.

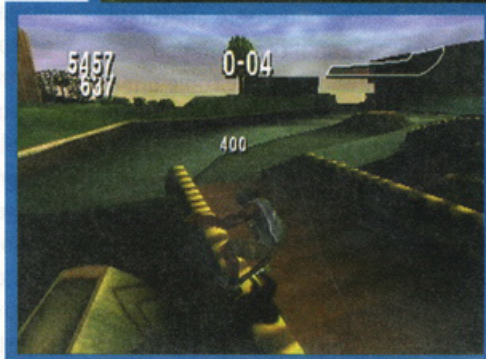
Lasciando da parte tutte le polemiche, inutili ai fini pragmatici, con *THPS* siamo di fronte a un simulatore di skateboard di fattura decisamente buona, prodotto dalla Activision e sviluppato dalla Neversoft, già "mamma" di *Apocalypse*. Il prodotto va a far diretta concorrenza a quello *Street Sk8er* (di cui la

guida sul n. 3 di PSW) che ha recentemente pubblicato Electronic Arts, divertente e giocabile, ma non impeccabile dal punto di vista tecnico.

Il titolo del giochillo in questione è dato dall'omonimo campione, Tony Hawk (chi ricorda le scarpe create in suo onore dalla Air Walk?) che ha supervisionato e contribuito attivamente alla realizzazione del prodotto finale donando a noi poveri e profani videogiocatori tutta la sua esperienza (e pazienza). Non mancano comunque altri nomi del "parco skate" mondiale. Faccio qualche nome? Bob Bournouist, Buck Lasek, Chad Muska e Jamie Thomas (vi bastano?), tutti campioni esistenti, praticanti e "tavola-muniti".

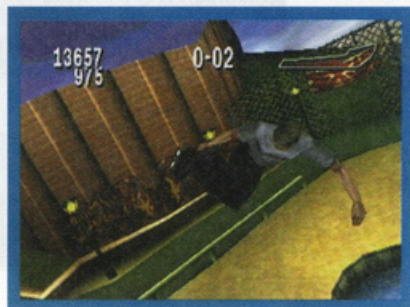
Il gioco ricalca in prima approssimazione ciò a cui ci aveva abituati il titolo della EA: giungere al traguardo

nel tempo prestabilito compiendo il maggior numero di evoluzioni possibili sfruttando ciò che offre la natura, o per meglio dire le



strutture edilizie urbane come scale, muretti, panchine e ogni altro ammeniccolo coreografico la cui destinazione possa essere presa in prestito dal popolo degli skaters, con la differenza che non saremo obbligati a raggiungere il traguardo ma potremo dimostrare le nostre abilità anche aggirandoci liberamente nelle arene.

Spulciando tra i menu troviamo le classiche opzioni presenti in ogni gioco che si possa ritenere tale: Carrier Mode (collezionare "tapes" e oggetti, nonché ottenere punteggi sufficienti per continuare il cammino), Single Session, e Practice. Vi consigliamo caldamente quest'ultima almeno nei primi "incontri" con *THPS* per evitare figuracce con i coinquilini e qualche fastidiosa sbuc-



PSW
30

PERIFERICHE





1 Ogni struttura urbana può essere utilizzata per le nostre acrobazie

2 Assicuratevi di non aver mangiato troppo pesante

2



ciatura. Non mancano le opzioni di configurazione del tutto (sonoro, sistema di controllo...), una modalità a due giocatori e la possibilità di dare un'occhiata ai filmati salvati nel corso delle partite degne di memoria (Videos) nonché di "editarli" personalmente improvvisandosi regista dell'ultim'ora.

Ogni alter ego da noi prescelto per le folli evoluzioni cittadine avrà precise caratteristiche tecniche, complicando maggiormente la scelta dello skater e relegando una decisione casuale soltanto alla prima partita. Dovremo fare i conti con capacità di avvitamento, bilanciamento, velocità e quant'altro di meglio si possa trovare nel DNA di tali campioni valutando attentamente Ollie, Speed, Air e Balance. Una distinzione ulteriore li vede separati tra Vert (adatti all'half-pipe) e Street (pirati da città). La scelta della tavola (8 per ogni personaggio, sbloccabili nel corso del gioco) e ruote non sarà meno semplice con-



templando le stesse caratteristiche con l'aggiunta del Turning. A voi la scelta: ruote più veloci ma tavola più rigida o preferenza per un insieme decisamente manovrabile e portato alle evoluzioni aeree. Le ambientazioni vanno da centri commerciali a scuole (per fortuna deserte) passando per i sobborghi popolati di Minneapolis e le trafficate strade di San Francisco. Lo scopo sarà quello di compiere il maggior numero di stunt e combo giocando abilmente con i tasti dorsali: dopo una sequenza positiva il vostro atleta sarà in grado di eseguire una sorta di Limit, differente a seconda del soggetto. Le animazioni delle controparti poligonali sono decisamente credibili, ben fatte e danno un tocco di realismo che forse mancava in *Street Skater*. Il gameplay è agevolato da un motore grafico di tutto rispetto, mai pigro e indeciso sul da farsi, in grado di muoversi nel migliore dei modi che, accompagnato da una sofisticata fisica motoria regalano al player realismo e sano divertimento (le cadute fanno male davvero). Il sistema di controllo si colloca nella norma risultando strettamente funzionale al gameplay: combo e manovre basi-

lari sono facilmente eseguibili anche se una nota dolente suona contro la scarsa velocità nelle curve strette o cambiamenti repentini. Il sonoro è ottimo, un mix di ska ed heavy metal che concorre alla produzione di adrenalina. Solo la longevità risulta essere penalizzata da un numero esiguo di arene (9) stranamente a toni cupi, ma non abbiate paura: che siate regular o goofy TH è per il momento quanto di meglio nel genere.

PSW Lorenzo Antonelli

COMMENTO

La candidatura all'oscar del genere non viene di certo disattesa: TH sbaraglia la concorrenza con le sue animazioni realistiche, modelli 3D eccellenti e motore grafico di prim'ordine.

Valida alternativa dunque alle partite invernali con *Cool Boarders 3*. Manca però di un qualcosa che lo renda "massiccio", che consenta di giocarlo per mesi e scoprire ogni giorno quel particolare nuovo che fa di un gioco un capolavoro. Ciò non toglie che le fatiche della Neversoft risultino eccellenti essendo riuscita a mixare realismo e immediatezza e condirla con un sonoro superlativo.

Se è ancora estate e manca la neve per inforcare *Snowboard* e quanti THPS è la vostra scelta, quasi obbligatoria per gli estimatori del genere.



POSITIVE

Animazione fluide
Realismo "accessibile"
Sonoro esaltante

NEGATIVE

Longevità limitata
Poche arene
Atmosfera da magazzino abbandonato

perde con...

WIP3OUT

La Neversoft ha unito a un gioco tecnicamente superbo il nome di un grande campione quale Tony Hawk, riuscendo a creare un gioco di nicchia, ma accessibile ai più. Direi che l'acquisto è obbligato per chi sta leggendo questa recensione su uno skate. Inutile dire, però, che in quanto titolo estremamente peculiare, non può concorrere con l'appeal totale di un *Wip3out*, anche per quel che riguarda opzioni e realizzazione tecnica.

NELL'ARENA

Ridge Racer Type	4 - 9
V-Rally 2	9
WipEout 2097	9
Street Sk8er	6.5
2Xtreme	5/5

voto **8**

Prodotto da
Psygnosis
Sviluppato da
Interno
Versione
PAL
N° Giocatori
1
Genere
Sparatutto 3D
Distribuito
in Italia da
Sony
Prezzo
L. 99.900
Sito Internet
www.psygnosis.co.uk

RECENSIONI

G-Police 2: Weapons Of Justice

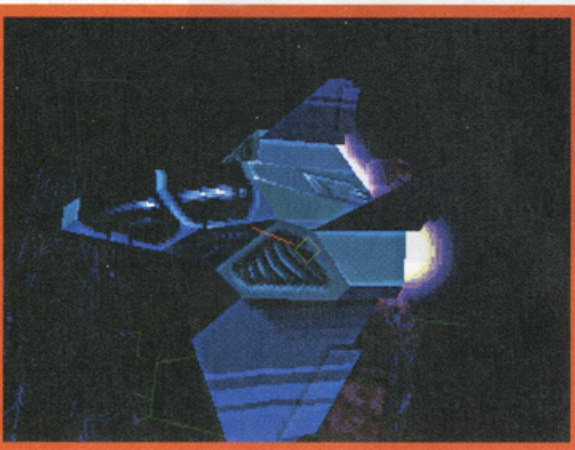
G-POLICE
WEAPONS OF JUSTICE

"Vi piace la fantascienza?" – NO!
"Vi piacciono i giochi frenetici?" – NO!
"Vi piacciono le ragazze?" – Sì!!!
Allora chiudete pure questa rivista
e lasciatemi solo con il mio dolore... ingratii!!!

Se invece avete risposto sì ad almeno una delle prime due domande continuate pure a leggere queste righe, perché stiamo per parlare di *G-Police 2: Weapons Of Justice*, ultimo nato di mamma Psygnosis. Questo simpatico gioco vi metterà nei panni di un pilota ufficiale della G-Police, forza di giustizia impegnata nella lotta contro le bande criminali che stanno cercando di conquistare Callisto, la colonia dove agirete. Il gioco si dipanerà nell'arco di varie missioni durante le quali sarete chiamati ad adempiere a vari compiti, fra cui il pattugliamento di una certa zona, la distruzione di basi nemiche, la scorta a carichi importanti ecc. La prima impressione che si ha del gioco è di assoluta confusione: i comandi non sono

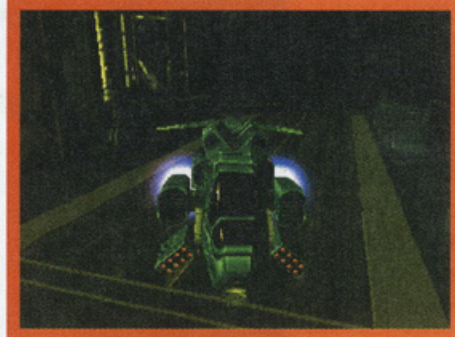
molto immediati, e non è ben chiaro cosa si deve fare; ma basteranno pochi minuti di pratica ed arriverete ad avere una piena padronanza del mezzo e poter quindi svolazzare liberamente sulla città, cosa che risulta veramente divertente soprattutto nelle fasi più concitate del gioco, quando cioè dovete vedervela con alcuni caccia nemici che vogliono a tutti i costi spedirvi a miglior vita. A volte la troppa frenesia può portare a un attimo di smarrimento ("E adesso dove cavolo sono finito? Azz, mi sparano alle spalle... ma adesso ve lo do io il pane con l'uva!!!"), ma poi appena il vostro orientamento torna a fare il suo dovere e ci si ributta nella bagarre tutto passa in secondo piano. Ad accentuare questa frenesia

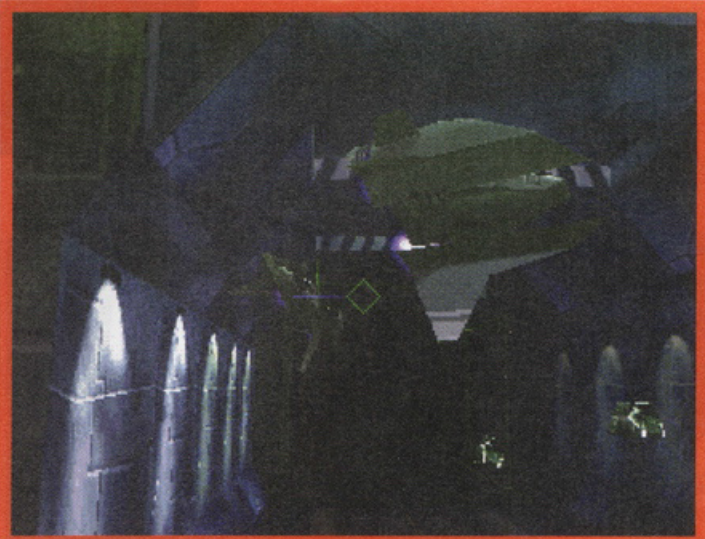
c'è anche la grafica, che fila via veloce e fluida in quasi tutte le situazioni: anche se sono presenti su schermo parecchi velivoli l'azione non rallenta, se



non in situazioni limite dove tutto lo schermo è occupato da esplosioni e caccia vari. Bisogna però dire che i poligoni da muovere non sono poi molti, dato che i palazzi sono costruiti in modo abbastanza grezzo e le texture risultano piuttosto sgranate, ma a questo farete poco caso mentre sarete nel pieno dell'azione; farete invece caso alle spettacolari esplosioni, rese in modo veramente convincente ed assolutamente esaltante. Altra cosa riguardo la grafica: per appesantire meno il motore grafico è stata implementata una soluzione che descritta a parole può far storcere il naso a molti, ma che in realtà funziona davvero bene e non risulta affatto fastidiosa: in pratica il paesaggio in lontananza (nemmeno molto in lontananza a dir la verità...) viene riprodotto in wire-frame, cioè con il solo contorno degli spigoli del poligono in verde, che poi sfuma dando vita ai palazzi così come li si vede in realtà.

PERIFERICHE



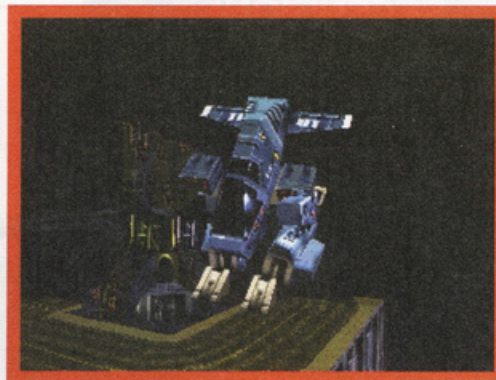
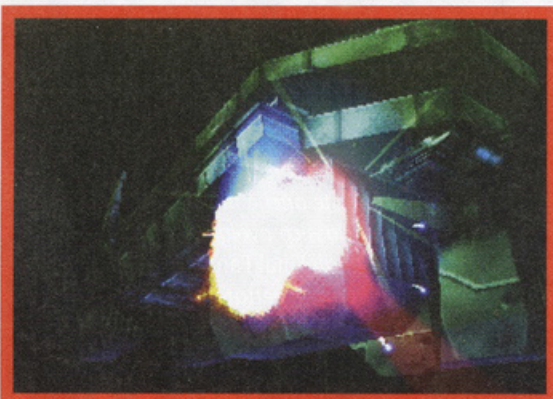


2

1
Nello spazio siderale
con G-Police 2

2
Blade Runner non è
nessuno, parola di
Psygnosis

Personalmente ho gradito abbastanza questo accorgimento tecnico, ma mi rendo conto che potrebbe essere considerato da alcuni un grave limite tecnico. Il sonoro invece risulta anonimo: le musiche sono sì d'atmosfera ma passano pressoché inosservate (e questo secondo me non è del tutto un male, dato che non interferiscono con il gioco ma fanno solo atmosfera... certo però non vi ritroverete a fischiettare il motivetto di una delle missioni), mentre gli effetti sonori sono senza infamia né lode (fossero stati qualcuno di più non avrebbero certo guastato); per quanto riguarda le voci digitalizzate va invece fatto un discorso a parte, in quanto, pur essendo ben realizzate, verrebbe da chiedersi chi ha scelto i doppiatori per poi dargli un paio di simpatici



calci nelle gengive... sembrano tutti dei poveretti stufo di stare al mondo!

La longevità è garantita dal grande numero di missioni a disposizione, inoltre il gioco a livello massimo di difficoltà vi terrà impegnati molto a lungo, anche se credo che nelle missioni avanzate esso possa diventare decisamente frustrante, soprattutto per chi come me non ha assolutamente pazienza (se volete vedere un pazzo prendere a casa mia quando cerco di battere i miei record a *Gran Turismo...*); rimane comunque il fatto che questo *G-Police 2: Weapons Of Justice*, benché alla lunga offra bene o male sempre gli stessi compiti da svolgere, rinnova continuamente la sfida offerta al giocatore, invogliandolo di conseguenza a stringere i denti quando, dopo 15 esasperanti minuti di missione, l'ultima navicella nemica vi spedisce a miglior vita. Va inoltre segnalato il database del gioco che, mano a mano che proseguite nel gioco superando con successo le varie missioni, vi libera accesso a tutte le 9 canzoni che compongono la colonna sonora del gioco, ai 9 filmati pre-missione (più quello introduttivo, davvero di ottima fattura), alle ben 90 immagini tratte dagli schizzi originali dei disegnatori e, per concludere in bellezza, a ben 15 missioni

bonus nelle quali per esempio dovrete pilotare il vostro caccia attraverso degli anelli per battere un tempo record (*PilotWings* non vi dice nulla?), oppure guidare una specie di velocissimo furgone blindato in una pista ricavata nella città, fra caccia nemici che vi sparano e bocche che sputano dal terreno lingue di fuoco.

Quindi, mi chiedo io, perché lasciarsi scappare questo piccolo gioiello?

Certo, se non siete appassionati del genere potrebbe anche non piacervi, per questo vi consiglio - se potete - di farci un paio di partite prima di acquistarlo...

PSW Marco Bosio

COMMENTO

Devo dire di essere rimasto davvero sorpreso da questo G-Police 2: il genere infatti non mi ha mai appassionato più di tanto e il primo approccio è stato abbastanza

traumatico, ma poi, una volta impraticato devo dire di essermi davvero divertito parecchio. Certo non sono mancati alcuni momenti di frustrazione (anche se ho un carattere molto particolare, pazienza sotto zero), ma nemmeno quelli di esaltazione assoluta dopo aver abbattuto una serie di dieci caccia nemici. Insomma, tirando le conclusioni, un bel gioco, anche se forse non per tutti. Colgo inoltre l'occasione per salutare l'inimitabile Fanciulla, sempre fonte di ispirazione.

voto **7.5**

POSITIVE

Buona giocabilità
Database
Esplosioni realizzate
ottimamente

NEGATIVE

Caricamenti lunghi
Grafica non
particolarmente curata
Sonoro abbastanza
anonimo

perde con...

FORSAKEN

Nonostante la diversa natura dei due titoli, Forsaken mantiene un appeal maggiore rispetto a *G-Police 2*. Il gioco della Acclaim presenta un'ottima struttura dei livelli e una sensazione di claustrofobia che porta il giocatore a esplorare ogni singolo anfratto durante le missioni, garantendo un divertimento duraturo. *G-Police 2* presenta un approccio al gioco differente, ma anche per questo meno adrenalinico e immediato.

NELL'ARENA

Forsaken	8.5
Colony Wars	
Vengeance	8.5
Colony Wars	8
Ace Combat 2	8
G-Police	7.5



Prodotto da
Crave Entertainment
Sviluppato da
Genki
Versione
Americana
N. giocatori
1-2
Genere
Gioco di Ruolo
Distribuito
in Italia da
importazione
Prezzo
ND
Sito Internet:
www.playstation.it

RECENSIONI

Jade Cocoon



La grafica di Resident Evil sposa lo stile di gioco di Final Fantasy e dal loro amore nasce un gioco alla Monster Rancher.

PERIFERICHE



POSITIVE

Fondali da urlo
Intermezzi animati ben realizzati
Sonoro evocativo

NEGATIVE

Scarsa longevità
Schema di gioco monotono
Difficoltà mal calibrata

PERDE CON...

Final Fantasy VII

Final Fantasy VII pur non essendo anch'esso esente da pecche rimane saldamente in vetta nella classifica degli RPG più gettonati, genere che sulla PlayStation ha sempre riscosso un notevole successo e in cui le uscite si susseguono a ritmo incalzante. La grafica di Jade risulta di gran lunga miglior di quella di FFVII tuttavia la poca cura nella giocabilità mina in modo abbastanza grave il potenziale successo di una avventura un po' fuori dagli schemi comuni, sia fantascientifici che fantasy.

NELL'ARENA

FF7	9
Xenogears	9
Lunar	9
Breath of Fire 3	8.5
SaGa Frontier	7.5

Nei panni di Levant, un giovane ragazzo discendente da una famiglia di cocoon masters (in pratica i soliti eroi di turno), dovrete difendere il villaggio di Parel dall'invasione di interi sciami di mostri venuti dal profondo della foresta che sta attorno a voi.

La grafica prerenderizzata dei fondali (oltre 600) rende il viaggio veramente rilassante ai nostri occhi (e in parte anche ai nostri polmoni) grazie a delle immagini che si possono definire, senza alcun dubbio, da urlo. I personaggi invece sono realizzati tramite l'utilizzo di poligoni che, anche se ben assemblati, risultano alla fin fine abbastanza distaccati dal fondale. Sempre parlando di grafica bisogna anche sottolineare come gli intermezzi siano di due tipi: i più comuni sono quelli che utilizzano il motore grafico del gioco mentre in alcuni casi vengono usati dei filmati realizzati da Katsuya Kondo, membro dello Studio Ghibli, quello di Hayao Miyazaki, re dell'animazione giapponese (Nausicaa, il Porco Rosso e Conan il ragazzo del futuro vi dicono nulla?). Tutta questa splendida grafica è contornata da un sonoro adeguato e suggestivo, calmo e rilassante, veramente ben azzeccato. Lo stile di gioco ricorda molto quello di Final Fantasy VII anche se ci sono delle notevoli

differenze tra i due giochi. Nel vostro pellegrinaggio in mezzo alla foresta troverete diversi mostri che cercheranno di farvi cambiare idea sul vostro operato a suon di mazzate, a quel punto dovrete fargli vedere la vostra abilità in combattimento cercando anche, quando possibile, di rinchiudere il vostro avversario in un bozzolo per poi portarlo in città, farlo cambiare di bandiera e usarlo come vostro sostituto nei combattimenti a turni che seguiranno. Il fatto di poter catturare i mostri è forse la maggiore novità che questo gioco porta nel mondo degli RPG, infatti dopo averne catturati abbastanza potrete deliziarsi nel gioco dello "scienziato pazzo" e combinare questi poveri mostriciattoli tra loro in modo da far nascere un'infinità di bestie sempre più potenti da far combattere al vostro fianco. Oltretutto nel gioco è presente anche una simpatica opzione tramite la quale potrete far combattere in una apposita arena il vostro mostro preferito contro quello di un amico in una modalità che ricorda non poco Monster Ranch o Pokemon. Tuttavia il gioco non è tutto rose e fiori e le sue belle pecche le ha anche Jade Cocoon, infatti la longevità, se si escludono gli incontri tra mostri nell'apposita arena, è praticamente nulla per un GDR. Per completare il



gioco impiegherete circa una ventina di ore o poco più anche tenendo conto del fatto che la difficoltà non è poi così infima. Altra nota negativa nel gioco riguarda la giocabilità, non vi è infatti nessuna quest aggiuntiva se non quella di catturare mostri da poter utilizzare per i propri esperimenti e lo schema di gioco risulta sempre essere "cammina, incontra il mostro, riempilo di botte e catturalo, cammina, incontr..." e così via.

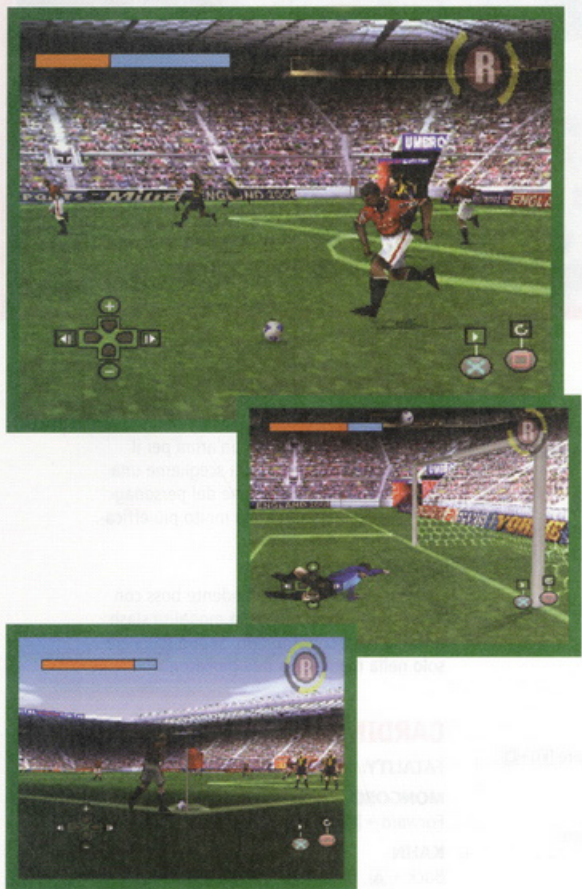
PSW Oliver Statua

COMMENTO

Jade Cocoon: Story of the Tamamayu è come un piatto di insalata mista, bello e fresco da vedere ma... vi sazierà? Per questo motivo mi sento di consigliarvi di dare una lunga occhiata al gioco prima dell'eventuale acquisto (che può scattare solamente grazie all'incantevole grafica che vi catturerà gli occhi o alla vostra estrema passione per i combattimenti tra mostriciattoli) in quanto, cosa strana per un GDR, la longevità non è poi così esorbitante e in un week-end di gioco intenso potreste anche finirlo. Se invece cercate un GDR più classico rivolgete il vostro sguardo su altre produzioni quali Final Fantasy e il nuovo remake di Lunar, oppure aspettate le future e succose uscite Square (Chrono Cross e Legend of Mana).

voto **6.5**

The F.A. Premier League Stars



IN DIRETTA VIA STAZIONE ORBITANTE MIR

La Electronic Arts ci presenta un capitolo a parte della serie FIFA, in cui saremo chiamati a gestire una delle squadre della Premiership attraverso il campionato di quest'anno.

Il suffisso "stars" caratterizza l'impostazione del gioco, si avranno infatti a disposizione dei punti da distribuire all'interno della squadra ai singoli giocatori per accrescerne le capacità sul campo di gioco. I suddetti punti sono praticamente delle stelle che possono venir assegnate in base alle nostre prestazioni calcistiche. Il numero di goal segnati, quelli subiti, e perfino il fairplay saranno i criteri di giudizio che il gioco userà a fine partita per donarci il nostro premio in "stelle". In questo modo sarà possibile partire da inizio campionato con una squadra di autentici "scarponi" e riuscire, grazie all'impegno e a risultati decenti, a costruirsi un team di tutto rispetto, usando i punti guadagnati, che svolgono anche la funzione di soldi per la compravendita dei giocatori. È possibile modificare i nomi di squadre e calciatori, crearsi delle leghe da zero, cambiare gli stemmi dei vari team e infine sfidare altri sette amici (tramite Multitap) nelle amichevoli. Sono stati inoltre introdotti alcuni indicatori

La EA Sports tira in porta e prende un palo clamoroso. Ma rivediamo l'azione al rallenty

grafici in sovrapposizione che servono a stabilire la potenza di tiri e cross, in modo da semplificare il controllo di palla.

UN AUTOGOL DA ANTOLOGIA

L'idea dell'assegnazione di punti e dell'evoluzione dei giocatori non è male, peccato che tutto il contorno tecnico-realizzativo del gioco faccia dimenticare le poche innovazioni apportate. La partita vera è propria è infatti un riciclo di FIFA 99, con in più diversi peggioramenti come bonus. I Calciatori per esempio che, pur ben animati, perdono poligoni a iosa, scivolano sul campo e in generale danno l'impressione di essere più manichini che atleti. Considerando l'impatto visivo basso ci si aspetterebbe almeno di avere una fluidità costante e invece il gioco scatta, e tanto. Le telecamere disponibili (una) hanno anche la pessima abitudine di perdere di vista il portatore di palla durante le fasi più veloci, e a nulla servono le regolazioni di zoom e inclinazione quando è proprio il movimento della telecamera, e non la sua posizione, a creare problemi.

COMMENTO

Dovendo classificare Stars in una particolare categoria di giochi, direi che lo si può tranquillamente piazzare in quella degli "inutili". Le squadre inserite sono già presenti in FIFA 99, le opzioni disponibili pure, e l'aspetto tecnico è perfino inferiore, cosa che risulta inaccettabile se si pensa che FIFA ha già un annetto sulle spalle. Inutile dilungarsi sui difetti tecnici, vi basti sapere che la maggior parte del tempo speso giocandoci l'ho occupato ascoltando le musiche di sottofondo dei menu, e con questo ho detto tutto.

voto 5



Prodotto da
EA Sports
Sviluppatore
Interno
N. giocatori
1-4
Genere
Sportivo
Prezzo
ND
Sito Internet:
www.easports.it

PERIFERICHE



POSITIVE

Grafica dei menu carina
Evoluzione dei giocatori
Musiche orecchiabili

NEGATIVE

Fluidità pessima
Un solo Campionato
Errori di inquadratura

PERDE CON...

WINNING ELEVEN FINAL VERSION

Le carenze grafiche e la limitatezza del gameplay di Stars gli impediscono già di raggiungere le soglie della decenza, e un confronto con il parametro dei giochi di calcio su PSX risulta del tutto inutile.

NELL'ARENA

Winning Eleven	
Final Version	9
ISS Pro '98	9
World Cup '98	8.5
Fifa '99	6.5
Fifa '98	8

PSW Alessandro Martini

Quello che vi apprestate a leggere è molto più che un "angolo" dei trucchi, è una vera e propria mini-bibbia della gabola e del codice.. Bentornati nella zona trucchi di PSW...

A cura di Luca Cominelli e Marco Bosio

Trucchi Classic

ABE'S ODDYSEE

GREEN GAS FART: durante il gioco tenete premuto [R1] e poi premete di seguito ↑ ← → □ ○ ×.

LEVEL SELECT: Nel menu principale tenete premuto [R1] e poi di seguito: ↓ → ← → □ ○ × □ ○ × □ → ←.

MOVIE SELECT: Nel menu principale tenete premuto [R1] e poi di seguito: ↑ ↓ → □ ○ × □ ○ × → ← ↑ ↓.

BUBBLE BOBBLE

DEBUG MODE
Nella schermata dei titoli premi ↓, ↑, ↓, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ↓, ↑, ↓. A questo punto durante il gioco premere:

- [L1] - Tornare al livello precedente
- [R1] - Avanzare al livello successivo
- [R2] - Appare il menu debug
- [R1] - Scompare il menu debug

GIOCO ORIGINALE

Per giocare la versione originale di Bubble premere →, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑ nel menu dei titoli. In questo modo è possibile entrare nelle stanze dei diamanti anche se si muore.

THUNDER BUBBLE

Attivare il codice debug: Durante il gioco premere [R2] per far apparire il menu debug. Andare alla mappa 63 e premere [L2]. Si raggiunge così

A BUG'S LIFE

MOLTE VITE

Nella modalità allenamento trovare le lettere che compongono FLIK per ottenere un bonus life. Si può ripetere finché si vuole.

LIVELLO EXTRA TRAINING

Nell'addestramento finire tutti gli esercizi di Mr. Spoils. Adesso saltare su tutti i ragni per attivare un livello segreto.

ADVANCED VARIABLE GEO 2

GIOCARE COME MATERIAL:

Finire il gioco nella modalità story.

GIOCARE COME MIRANDA:

Finire il gioco nella modalità normale.

AGENT ARMSTRONG

È necessario trovare la seguente locazione per attivare i cheat. Una volta iniziato il gioco muoversi a destra fino a trovare Teddy l'orso. Ora, mettersi di fronte al muro e premere □ per saltare in quella direzione; si sentirà un suono. Muoversi in avanti e camminare nella stanza successiva alla destra della locazione che conduce in basso in una piccola stanza. Premere □ per accedere a una piattaforma. Usare la piattaforma per raggiungere la sala giochi e attivare il cheat. Ora è possibile usare i seguenti codici.

INVINCIBILITÀ:

Durante il gioco premere ×(4), △, ○, ×, □ sul controller due.

TUTTE LE ARMI

Durante il gioco premere ○(3), △(2), ×(2), □ sul controller due.

SELEZIONE DEL LIVELLO

Durante il gioco premere △(3), □(3), ×(2), ○ sul controller due.

ALUNDRA

OTTENERE LA SPADA LEGGENDARIA

Per ottenere la spada è necessario avere il "POWER GLOVE" di Jess. Bisogna poi morire e usare l'opzione "QUICK RESTART" più di 16 volte. Dopo aver fatto tutto questo andare alla statua di KING SNOW a est di INOA VILLAGE e usare il power glove per spostare la pietra che blocca il passaggio. Salire fino alla statua, lo schermo diventa scuro e se tutto è stato fatto correttamente il re donerà la spada.



ARMORED CORE

CAMBIARE LO SFONDO:

Creare un disegno nella schermata "Edit Emblem". Una volta finito tenere premuti [L1] + [R1] + SELECT. Ora è possibile creare lo sfondo.

SPARARE CON LA LAZERBLADE:

Premere CIRCLE per usare la lazerblade, appena si abbassa il braccio premere ×.

VISUALE IN PRIMA PERSONA:

Premere △ + □ + ► allo stesso tempo e togliere la pausa.

BODY HAZARD

TUTTE LE ARMI:

Mettere il gioco in pausa e premere [R1] + □, △, ○, ×.

GRANDE TESTA:

Mettere il gioco in pausa e premere [L1] + [L2] + [R2] + ↓.

BOSS NASCOSTO:

Per combattere un boss nascosto inserire la password: ○, □, ○, □, ×, ○, ×, ×, ○, ○.

AUMENTARE I PUNTI CLEAN:

Mettere il gioco in pausa e premere [L1] + [L2] + □ + ○.

INVINCIBILITÀ:

Mettere il gioco in pausa e premere B, □, ←, → + [R1] + [R2].

MODALITÀ SPECIAL:

Mettere il gioco in pausa e premere [R1] + [R2] + △ + ○.

BOMBERMAN FANTASY RACE

RADDOPPIARE IL DENARO:

Salvare il gioco. Andare alla banca e selezionare "money transfer". Trasferire il denaro da un blocco a un altro lo fa raddoppiare.

ANIMALI NASCOSTI:

Per ottenere due animali nascosti comprare tutti cinque i canguri e dinosauri. Appariranno ora due nuovi animali: un canguro nero e un dinosauro bianco.

BUSHIDO BLADE

CONSIGLIO

Quando si sta scegliendo un'arma per il proprio guerriero, provare a sceglierne una appropriata alla dimensione del personaggio. Questo renderà l'arma molto più efficace.

ABILITARE KATZE:

Per giocare come il sorprendente boss con la pistola (Katze) battere la modalità slash a livello hard continuando. Si può scegliere solo nella modalità a due giocatori.

CARDINAL SYN

FATALITY:

MONGORO

Forward + □, △, ○, □, Forward + □

KAHN

Back + △, Back + △, □, □, Back + □

REDEMPTOR

Back + □, □, □, □, Back + ×

MCKRIEG

△, △, △, □, Forward + □

VANGUARD

△, □, □, □, Back + □

MOLOCH

Forward + △, △, △, □, Up + □

ORION

Forward + △, Forward + △, □, □, Forward + ×



NEPHRA

□, △, □, □, Back + □

MONGWAN

Forward + △, Forward + △, □, △, Forward + △

HECKLAR

□, □, □, △, Forward + □, Up + △

VODU

□, □, □, △, Back + □, Up + □

BIMORPHIA

□, △, □, □, Back + □

FINKSTER

□, □, □, □, Back + □, Back + □, Forward + □

JUNI

□, □, □, □, Forward + □, Forward + □, Back + □

STYGIAN

□, △, △, Back + □

PLAGUE

△, △, △, Back + △

CLOCK TOWER: GHOST HEAD**POWER SPELL INFINITO:**

Nella schermata dei titoli tenere premuti [L] + [L2] + [R1] + [R2] e iniziare il gioco.

VESTIRE L'UNIFORME DI SCUOLA:

Nella schermata dei titoli tenere premuti [L] + [R2] + [X] + [A] e iniziare il gioco.

MODALITÀ EXTRA

Ottenere un punteggio finale "A" per sbloccare una modalità Extra nella schermata del titolo.

ELIMINATOR: VICIOUS ARENA COMBAT

Inserire questi codici nella schermata della selezione del personaggio

LIVELLO BONUS**WAKYLEV****CADILLAC****NEWWEELS****INVINCIBILITÀ****CLEVALAD**

Tutte le armi primarie al massimo

GUNCRAZY

Tutte le armi secondarie al massimo

MAXMEOUT

10 minuti guadagnati ogni minuto

WAITABIT**ESPN Extreme Games****FINE DEL LIVELLO EXTREME:**

Inserire 190, 069, 254, 049, 105, 048, 001, 016, 146 come password

MODALITÀ VOLO:

Illuminare l'opzione "Help" nella schermata play/help e premere △ 5 volte. Saltare durante il gioco per volare.

Per inserire questi giochi scegliere "continue season" quando si entra. Dire con alla richiesta di utilizzo della memory card.

PAUL DILLON:

Codice:

229 013 066 016 000 000 000 000 031
Primo posto con 580 punti, tutto l'equipaggiamento di base e 1110 dollari. Già vinta la prima gara in Utah e la seguente in San

Francisco.

RALPH J. VANNI:

Codice:

254 071 216 094 085 085 177 113 104
Primo posto con 6470 punti. Già vinta le prime 11 gare a la seguente, la finale. 635 dollari e tutto l'equipaggiamento

TONY BECCACCIO:

Codice:

237 190 190 080 000 000 176 113 219
5030 dollari e tutto il miglior equipaggiamento. Primo posto nella stagione con 3500 punti stagione e il primo posto.

FIGHTING EVOLUTION**PERSONAGGI BONUS:**

Per giocare come Gomora, battere la modalità arcade

Per giocare come Alien Magma, battere la modalità arcade due volte.

Per giocare come Ace Killer, battere la modalità arcade tre volte.

Per giocare come Zetton, battere la modalità arcade quattro volte.

FISHERMAN'S BAIT**GRANDE PESCE:**

nella schermata per la scelta dell'esca premere △ + Circle + □ + X + [R1] + [R2] allo stesso tempo.

SBLOCCARE CONCAVE DAM:

Giocare per 50 volte

SBLOCCARE LAKE CENTER:

Giocare 100 volte

ATTIRARE PESCI

Nella schermata del titolo premere triangle, X, O, □, Up, ↓, ←, →. Ora pescare senza troppi problemi.

FORMULA KARTS**5↑ER KART:**

Inserire CHIPPIE come password.

TRACCIATO SEGRETO

Inserire WOODSTOCK come password.

**GEX 3: DEEP COVER GECKO**

Per abilitare la modalità trucchi, mettere il gioco in pausa, tenere premuto [L2] e premere i seguenti tasti:

MODALITÀ DEBUG

Up, Circle, →, Up, ←, →, ↓. (Premere [X] per il menu Debug)

Invulnerabilità:

↓, Up, ←, ←, △, →, ↓

GHOST IN THE SHELL**ACCEDERE A TUTTI I LIVELLI:**

- Andare nel menu principale
- Premere [R2], [R1], □, □, Up, ↓, □, □, [R2] e [R2].
- Si sentirà un suono che conferma la riuscita del codice.
- Premere ▶ su "Mission ▶" e sarà possibile scegliere una qualsiasi delle 12 missioni.

GOLDEN GOAL**SQUADRA DI TUTTI I TEMPI:**

Alla schermata per la selezione della squadra, premere [L2], [L2], [L2], →.

INGHILTERRA 1966:

Alla schermata per la selezione della squadra, premere [L1], [L1], [L1], →.

BRASILE 1970:

Alla schermata per la selezione della squadra, premere [R1], [R1], [R1], →.

DIE MANNSCHAFT:

Alla schermata per la selezione della squadra, premere [R2], [R2], [R2], →.

il livello 100 dove ci sono le "thunder bubbles". Premere [R2] ancora una volta per andare alla mappa 0 e premere [L1]. A questo punto si avranno le "thunder bubbles" al livello 1

BUST-A-MOVE 2

Nella schermata della mappa premere ←, ←, ↑, ↓, [L1] + [L2] + [R1] + [R2]. Appare un menu dove è possibile scegliere il personaggio.

Nella schermata delle opzioni, illuminare l'opzione 'Credits' e premere ←, →, [R1], [R2], [R2], [L1], ↑, ↓. Appare un timer nell'angolo in alto a destra. Premere [X] ripetutamente su uno o più controller per ottenere più di trenta crediti.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

Per ottenere un punteggio pari a 210.1%, andare nella Cappella Reale nel primo castello.

Tenendo il confessionale sulla destra e la sinistra in direzione della grande spada. Rimanendo sul lato sinistro senza però entrare impugnare la spada e disegnare mezzo cerchio in avanti e in alto a sinistra, tenere premuto ↑ per due secondi poi premere ↓ + □. Quando la spada sta girando occorre trasformarsi in un pipistrello e andare verso la porta a sinistra. Se il trucco ha funzionato sarà ora possibile attraversare il muro e volare intorno al castello. Una volta ottenute le Heaven Swords è necessario impugnarle entrambe e premere contemporaneamente □ e ○ per attivare la mossa speciale.

CRASH BANDICOOT

Per accedere a tutti i 32 livelli, tutte le chiavi e le gemme premere:

△, △, △, △, X, □, △, △, △, □, X, △, ○, △, △, △, ○, □, △, X, X, X, X

CRASH BANDICOOT 3: WARPED!**DEMO DI SPYRO THE DRAGON**

Nella schermata dei titoli premere
↑↑↑↓↓←→←→□

DESTRUCTION DERBY**BONUS TEAM**

Alla schermata contro la pirateria premere [L1], ←, ○ per la squadra Reflections.

PUNTI FACILI

Tenere premuti l'acceleratore + → per pochi secondi all'inizio di ogni gara.

INVULNERABILITÀ

Inserire al posto del nome "DAMAGE!"

PIÙ AVVERSARI

Inserire "NPLAYERS" come nome per scegliere il numero di avversari computerizzati

TRACCIATO RIDGE RACER

Selezionare la modalità 2 giocatori. Inserire RIDGE come nome per il primo giocatore e RACER per il secondo

FIFA: ROAD TO WORLD CUP '98

CONTO IN BANCA MODIFICABILE

Nella schermata di gestione della squadra, premere [X], [X], [X], [X] e [X]

SQUADRA PIÙ FORTE

Nella schermata di selezione delle squadre premere velocemente [X], [X], [X], [X], [X]. La squadra scelta avrà adesso un calcio molto potente.

ATTRIBUTI DEI GIOCATORI INFINITI

Nella schermata di gestione della squadra premere [X], [X], [X], [X], [X]

FINAL FANTASY VII CASTARE MAGIE TRE VOLTE

Per lanciare tre incantesimi in una volta sola occorre equipaggiare un personaggio con un Magic Materia + "All" Sssuort Materia. Serve inoltre una Barrier Materia con la magia Reflect imparata.

Ingaggiata una battaglia, lanciare la magia Reflect sul proprio gruppo, lanciare la magia connessa alla "All" Materia sempre sulla propria squadra. A questo punto l'incantesimo si rifletterà su di voi e finirà inesorabilmente sul nemico per ben tre volte con una spesa di mana minima.

CHOCOBO

Durante le gare con un chocobo, tenere premuti [X] + [X] + [X] + [X] per aumentare la velocità. Per aumentare la forza premere invece [X] + [X].

VITE FACILI

Con questo codice sarà possibile recuperare energia durante i combattimenti senza troppi problemi. Ingaggiare una battaglia e non appena l'energia dei personaggi cala rigenerarla. Non appena è stata lanciata la magia di rigenerazione aprire lo sportello della PlayStation e far lanciare una seconda magia da un personaggio. Mentre lo sportello rimarrà aperto la magia di rigenerazione continuerà a funzionare.

SOLDI FACILI

Per ottenere facilmente denaro in grandi quantità, una volta ottenuto un "All materia", è neces-

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

MODALITÀ DOG:

Nella schermata del titolo premere Up, Up, ↓, ↓, ←, →, ←, →, [X] + Circle.

IN THE HUNT

EXTRA CONTINUE:

Quando i "continue" sono esauriti e l'ultimo sub è stato distrutto, premere e tenere premuto [X] e [X]. Con questi pulsanti premuti premere ►. Ecco 5 nuovi continue.

EVITARE LA MORTE:

Nella modalità a un giocatore quando si sta per morire premere ► sul secondo controller per continuare a giocare usando questa periferica

AUMENTARE LA VELOCITÀ:

Mettere in pausa e tenere premuto [X] + [X] e tornare al gioco.

RALLENTARE:

Mettere il gioco in pausa e premere [X] + [X] e tornare al gioco.

K-1, REVENGE

SUONI AUDIO:

Alla schermata con la scritta press start premere e tenere premuti [X], [X], [X], [X], ↓, e select

PERSONAGGI NASCOSTI

Per giocare con Master Ishii e James Harrison finire la modalità a giocatore singolo con un qualsiasi giocatore. Per giocare come Hidefumi Minatoya completare più di 100 combo nel combo training

KING OF FIGHTERS '98

PER OTTENERE MOLTO PIÙ TEMPO NELLA MODALITÀ SURVIVAL:

Dopo aver illuminato la modalità survival tenere premuto ► + [X] e premere Circle

PERSONAGGI EXTRA:

Alla schermata per la selezione dei personaggi illuminare uno dei guerrieri, tenere premuto [X] e premere un altro pulsante qualsiasi.

MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER

MODALITÀ CHEAT:

Nel menu principale premere rapidamente [X], Circle, ←, [X], [X].

APOCALYPSE:

Battere la modalità battle a qualsiasi difficoltà senza dover continuare, illuminare Akuma e premere [X] 7 volte, premere calcio o pugno

SPIDERMAN CORAZZATO:

Nella schermata dei personaggi illuminare Spiderman, tenere premuto [X] e premere un bottone qualsiasi.

MEPHISTO:

Nella schermata dei personaggi illuminare Omega-Red, tenere premuto [X] e premere un bottone qualsiasi.

US AGENT:

Nella schermata dei personaggi illuminare M. Bison, tenere premuto [X] e premere un bottone qualsiasi.

SHADOW:

Nella schermata dei personaggi illuminare Dhalsim, h tenere premuto [X] e premere un bottone qualsiasi.

DARK SAKURA:

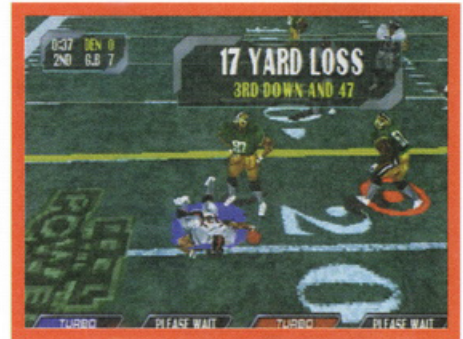
Nella schermata dei personaggi illuminare Hulk, tenere premuto [X] e premere un bottone qualsiasi.

MECH-ZANGIEF:

Nella schermata dei personaggi illuminare Blackheart, tenere premuto [X] e premere un bottone qualsiasi.

NCAA GameBreaker 2000

SC Vince tutti i giochi simulatiWin all simulated games
Builder Giocatori migliori
Beat ↓ Gli attributi di tutti i giocatori a 99
Boost Attacco più potente
Golden Grandi arruolamenti



NFL Blitz

CHEAT CODES:

inserire i seguenti codici nella schermata Matchup.

Il numero dice quante volte premere i bottoni TURBO, JUMP PASS. Per esempio, 5-2-5 significa:

Premere TURBO 5 volte.

Premere JUMP 2 volte.

Premere PASS 5 volte.

Team di grandi teste	2-0-3 Destra
Passaggi rapidi	2-5-0 Sinistra
Nebbia	0-3-0 Giu
Team di senza-testa	1-2-3 Destra
Nacondere il nome	1-0-2 Destra
Palla massiccia	0-5-0 Giu
Testa massiccia	0-4-0 Su
Invisibilità	4-3-3-su

GIOCATORI GRASSI

Durante il gioco mettere in pausa e premere Su, Su, Sinistra, Sinistra, Destra, Destra, Giu, Giu.

NASCAR 99

IMPERSONARE BOBBY ALLISON

Per poter impersonare questo mentecatto semplicemente scegliete nel Single Race la pista di Charlotte, dopodiché evidenziate con il cursore l'opzione "Select Car" e premete ←→ [X] [X] [X] [X] [X] [X] [X] [X]. Il suono di un motore confermerà l'entrata in funzione del gabolonzio.



IMPERSONARE DAVEY ALLISON

Per poter impersonare questo mentecatto semplicemente scegliete nel Single Race la pista di Talladega, dopodiché evidenziate con il cursore l'opzione "Select Car" e premete $\uparrow$ $\downarrow$ $\leftarrow$ $\rightarrow$ $\square$ $\triangle$ $\times$. Il suono di un motore confermerà l'entrata in funzione del gabolonzio.

IMPERSONARE ALAN KULWICKI

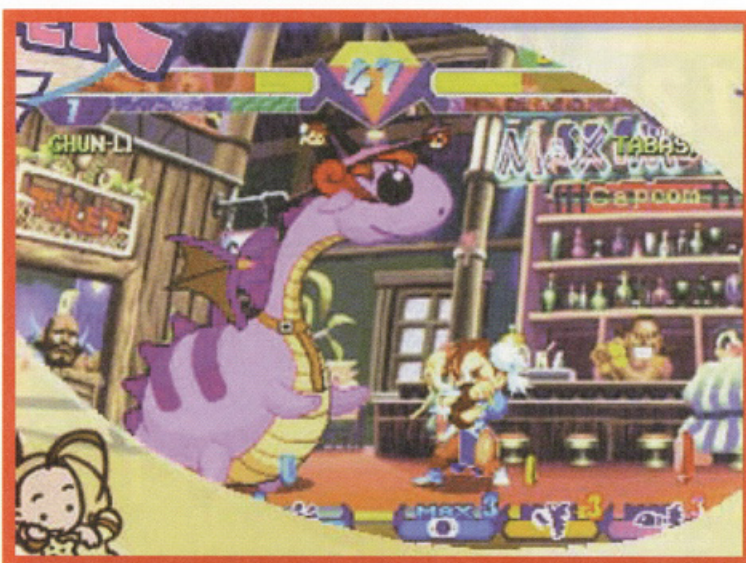
Per poter impersonare questo mentecatto semplicemente scegliete nel Single Race la pista di Bristol, dopodiché evidenziate con il cursore l'opzione "Select Car" e premete $\square$ $\triangle$ $\times$ $\square$ $\triangle$ $\times$ $\square$ $\triangle$ $\times$. Il suono di un motore confermerà l'entrata in funzione del gabolonzio.

NCAA FOOTBALL 2000

I VERI GIOCATORI DI FUTBOL USANO I NOSTRI TRUCCHI!

Per poter dopare legalmente i vostri armadi a quattro ante semplicemente inserite uno dei seguenti codici nell'apposita schermata:

codice	effetto
STADSGALORE	sblocca tutti gli stadi nell'Exhibition Mode
GIMMEDABALL	il ricevitore non si lascia mai scappare la palla
BADCALL	guadagno punti quando l'arbitro è "knocked down"
TIMEFLIES	aumenta la velocità del passaggio giorno/notte
PIXGALORE	la difesa intercetta sempre
BRICKWALL	la difesa placca sempre
K3G3UHFI0CCGO	disabilita la visione TV-style prima del gioco
ICBM	campi di gioco lunghissimi
STAFFUP	rinvigorisce i vostri giocatori (altro che



SAFETY

BLUECHIP

MINDREADER

BIGSCREEN

doping... un cheat e via!!!)
per giocare con la bora di Trieste per creare giocatori con le mie caratteristiche
per vedere in anticipo gli schemi avversari per rivedersi il filmato introduttivo

Builder

Boost

SC

i giocatori creati avranno le mie caratteristiche
per vincere contro tutte le squadre in una stagione simulata (???)
per una stagione simulata con la squadra imbattuta (???)

NECTARIS: MILITARY MADNESS

PASSWORD PER I LIVELLI

Inserite uno dei seguenti codici nell'apposito menu delle password:

livello	password
1	RANDAL
2	HUNDRA
3	CINBER
4	MARLIN
5	BAYARD
6	WEBLEY

NCAA GAMEBREACKER 2000

ANCHE I FALSI GIOCATORI DI FUTBOL USANO I NOSTRI TRUCCHI!

Anche in questo caso inserite uno dei seguenti codici nell'apposita schermata:

codice	effetto
Beat Down	tutti i giocatori della vostra squadra diventano game-breakers



sario rimuoverlo, rimpiazzarlo con uno nuovo e venderlo. Per ogni "All" venduto sono ben 1.4 milioni di "gils", abbastanza per accumulare una bella somma di denaro

GRAN TURISMO

CONCEPT CAR

Per ottenere la Dodge Concept Car, che non si può comprare, bisogna vincere la gara British vs US.

SOLDI FACILI

Il modo più facile per guadagnare soldi è gareggiare tutte le qualificazioni di notte. In questo modo si ricevono 20.000 \$

AUMENTARE L'ACCELERAZIONE

Per accelerare più velocemente mettere in folle durante il conto alla rovescia. A questo punto continuare a far salire il contagiri al massimo e di nuovo al minimo il maggior numero di volte prima del via. Per attivare tutti i bonus nella modalità arcade è necessario vincere ogni singolo tracciato con ogni macchina ai tre livelli di difficoltà.

ODDWORLD:

ABE'S EXXODUS

LEVEL SKIP

Durante il gioco tenete premuto $\square$ e poi premete di seguito $\square$ $\triangle$ $\times$ $\square$ $\triangle$ $\times$. Questo cheat vi permetterà di saltare tratti particolarmente difficili e potrete usarlo quando vorrete, ma attenzione perché ciò vi costerà alcuni Mudokons uccisi di penalità, senza contare quelli che non potrete salvare nell'area che saltate, quindi usatelo con molta parsimonia!!!

PUZZLE BOBBLE 4X

MONDO SEGRETO

Per sbloccare un nuovo mondo, nel title screen premete: $\triangle$ $\leftarrow$ $\rightarrow$ $\triangle$. Se avrete svolto tutto correttamente udrete un suono di conferma, e una faccina apparirà alla destra dello schermo.

STREET FIGHTER 2

ALPHA

IL VESTITO ORIGINALE DI CHUN-LI

Semplicemente iniziate una modalità di gioco qualsiasi, quindi mettete il cursore su Chun-Li nella schermata di selezione del personaggio e tenete premuto $\square$ per circa cinque secondi, quindi un tasto qualsiasi. (NOTA: questo codice cambia il suo Kikkoken attack, ora per eseguirlo premete INDIETRO, AVANTI,



PLA	sblocca i catamarani e monosci
LAS	disabilita il codice precedente
MIN	Minnow Level
IKE	Pike Level
CUD	Barracuda Level

POWERSLAVE

TUTTI I LIVELLI, GLI OGGETTI, E LE CHIAVI

Per avere tutto 'sto popò di roba nella World Map pigiate sul secondo pad i seguenti tasti: **△□□□←↑→↓**. Ora premete **■** e apparirà un Sub Menu.

IL CODICE DEL DELFINO

Per poter nuotare più velocemente e stare più a lungo sott'acqua dovrete semplicemente premere durante il gioco **□□△△△△××□□**, ed il gioco è fatto.

IL CODICE DI ZAVE

Per volare più in alto e più lontano, premete durante il gioco i seguenti tasti:

○□□□□→□□□←.

Se avrete svolto tutto correttamente un'icona rappresentate un avvoltoio (Zave appunto... eh... ;) apparirà sullo schermo.

RAGE RACER

MIRROR MODE

Per correre su una qualsiasi delle piste presenti nel gioco in modalità specchio, quando scegliete la gara tenete premuti **□□+□□+■+▶** finché questa non inizia.

ABBASSO LA SCUOLA GUIDA!

Per togliere lo specchietto retrovisore, alla faccia degli istruttori di scuola guida (fatemi gli auguri... anzi no che porta male!) semplicemente mettete in pausa il gioco, tenete premuto **□□** e premete **△**. Per ripristinarlo basterà ripetere la stessa procedura di nuovo.

RAIDEN PROJECT

SELEZIONE DEL LIVELLO

Per poter selezionare il livello, dopo aver scelto il livello di difficoltà, tenete premuti **□□□□□**, quindi premete **▶**.

CONTINUE ILLIMITATI

Nella schermata delle opzioni premete contemporaneamente **△□□□**. Una nuova

opzione "Freeplay" dovrebbe ora apparire.

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR

CODICI VARI

Inserite nella schermata delle password uno dei seguenti codici:

codice	effetto
BVGGY	attiva il Cheat Menu
SM14N	per utilizzare George
S4VRS	per utilizzare Lizzie
NOT3T	per utilizzare Mykus
SR3D	per utilizzare Noobus Mykus
LVPVS	per utilizzare Ralph
B1G4L	per utilizzare l'alieno dal nome impronunciabile (???)

RAY TRACERS

AUTO SEGRETE

Per poter utilizzare la White Vestal dovrete finire il gioco con tutte le auto disponibili senza usare nemmeno un continue (!!!), invece per utilizzare la Black Vestal dovrete finire il gioco con la White Vestal.

REBEL ASSAULT II

SELEZIONE DEL LIVELLO

Per poter selezionare il livello inserite una delle seguenti combinazioni di tasti in base al livello di difficoltà, quindi andate nel "Chapter Select Menu":

difficoltà	codice
facile	□□□□□□
medio	□□□□□□
difficile	□□□□□□

RETURN FIRE

PASSWORD

Eccovi le password da inserire nell'apposita schermata:

livello	password
2	Ombrello, Uccello, Farfalla, Fiore
3	Faccia, Teiera, Coniglio, Ombrello
4	Coniglio, Ombrello, Uccello, Uccello
5	Fiore, Ombrello, Coniglio, Teiera
6	Uccello, Teiera, Farfalla, Farfalla
7	Orso, Orso, Trifoglio, Uccello
8	Coniglio, Teiera, Ombrello, Cuore
9	Trifoglio, Farfalla, Uccello, Cuore

10	Cuore, Farfalla, Teiera, Cuore
11	Ombrello, Ombrello, Uccello, Fiore
12	Fiore, Teiera, Trifoglio, Farfalla
13	Cuore, Ombrello, Trifoglio, Cuore
14	Coniglio, Faccia, Fiore, Trifoglio
15	Coniglio, Faccia, Orso, Uccello
16	Fiore, Ombrello, Uccello, Coniglio
17	Fiore, Orso, Cuore, Ombrello
18	Faccia, Uccello, Cuore, Trifoglio

RISE 2: RESURRECTION

IMPERSONARE ANIL 8

Nella schermata di selezione del personaggio premete **↑→↓→→↑←↑**.

IMPERSONARE ASSAULT

Nella schermata di selezione del personaggio premete **→↑↑→↓→↑↑**.

IMPERSONARE MAYHEM

Nella schermata di selezione del personaggio premete **←→↓←←↑←←↓**.

IMPERSONARE SUPERVISOR

Nella schermata di selezione del personaggio premete **↓→↓↑→↓←↓↑↑↑**.

IMPERSONARE VITRIOL

Nella schermata di selezione del personaggio premete **←←←↑↑↓←←↓↓**.

ROBOTRON X

CODICI PER ROBOT

Inserite una delle seguenti combinazioni di tasti durante il gioco, senza mettere in pausa:

codice	effetto
↓→↓→□	lanciafiamme
↓↓↑↑□	arma a quadruplo fuoco
→→□□	arma a triplo fuoco
↑△↑△	arma a doppio fuoco
↑□↓→□	arma a impulsi
↓←□□	scudo
←←→→△	maggiore velocità

ROCK MAN X3

PASSWORD LIVELLI

Inserite le seguenti password nell'apposito menu:

livello	codice
Introduction	3721 1281 3751 4456
Gravity Beetle	5623 4888 5851 4221
Blast Hornet	1745 5231 5441 2486
Neon Tiger	3621 4867 5851 2227
Tunnel Rhino	5728 1263 5754 2458
Blizzard Buffalo	7671 2857 2144 1247
Volt Catfish	1778 5253 2444 3488
Crush Crawfish	5718 1266 2727 7458
Dr. Doppler's Lab	5718 1263 2627 7458

SUPER PASSWORD PER L'UOMO CHE DEVE CHIEDERE SEMPRE

Per avere tutto ma proprio tutto in questo gioco, semplicemente inserite la password 6414 4155 6872 3356 ed il gioco è fatto.

SHANE WARNE CRICKET '99

IL CRICKET SÌ CHE È UNO SPORT ECCITANTE!!!

Se anche voi la pensate così allora questi codici fanno al caso vostro: basta inserirli nell'apposito menu delle password, ed il gioco è fatto.

Codice	effetto
GETBRIBE	vittoria sicura
SUPERMAN	battitori gajardi quasi quanto me

te nella schermata di selezione del lottatore ad aspettarvi.

DOPPIO A GALAGA

Quando il gioco sta caricando, premete sul secondo controller **↑+□+△+X**. Su, dite grazie a mamma Namco, che vi dà i gettoni per giocare in due al gioco elettronico...

HEIHACHI SUPERSTAR

Volete vedere questo esibizionista lottare nella schermata dei titoli? Bene, basta premere **□□+□□+□□+□□** e tenerli premuti finché Haihachi non inizierà a tirar cartoni a destra e a manca.

TEKKEN 2

LOTTATORI PANZONI

Per avere il personaggio trasformato in un bigné deambulante, semplicemente tenete premuto **■** quando selezionate il vostro lottatore preferito (mi raccomando, deve essere il vostro preferito, altrimenti il trucco non funziona...).

NUOVA VISUALE

Per vedere il gioco sotto un altro occhio, tenete premuto **□□+□□** quando scegliete il vostro personaggio. Questo trucco funziona solo se avete tutti i lottatori selezionabili.

SBEFFEGGIO

Per sbeffeggiare l'avversario appena battuto, tenete premuto il pugno destro o sinistro o il calcio destro o sinistro. Non tutti i personaggi possiedono le varie pose di autostima.

TOMB RAIDER

TUTTE LE ARMI

Per poter usufruire di tutto l'arsenale di Lara, premete i seguenti tasti nella schermata dell'inventario (in base al metodo di controllo utilizzato):

- Default Controls: **□□△□□□□□□□**
- Control method 2: **△□□□□□□□□□**
- Control method 3: **△□□□□□□□□□**

LEVEL SKIP

Richiamate l'inventario e premete la seguente sequenza di tasti (come prima in base al metodo di controllo utilizzato):

- Default controls: **□□□□□□□□□□**
- Control method 2: **□□□□□□□□□□**
- Control method 3: **□□□□□□□□□□**

TOMB RAIDER II

TUTTE LE ARMI O SALTO DI LIVELLO

Per usufruire di tutto 'sto popò di roba semplicemente dovrete fare un passo a sinistra, uno a destra, e uno ancora a

10

me [A] e sarete in grado di posizionare la pallina dove volete.

POSIZIONARE LA BUCA

Se volete posizionare dove più vi aggrada la buca, semplicemente impostate l'ora sulle 15:14:38, quindi premete insieme [A] [O].

ROBOT GOLFER

Andate nella schermata di creazione dei personaggi e createne uno chiamandolo "R.Masel" (occhio che non ci sono spazi fra l'iniziale e il cognome). Ora iniziate una gara con Bob Taylor come golfer, e mentre il gioco sta caricando premete ←↑→↓[R1]. Ora potrete giocare con un golfer di metallo, il cui unico vantaggio è quello di non rincoglionire se prende una pallinata in testa.

TEST DRIVE OFF ROAD 2

TUTTI I TRACCIATI E TUTTE LE AUTO

Nel menu principale tenete premuto [L1], quindi premete di seguito [L1]←[L2]→[L2]←[L1][L1].

GUIDARE LO SCHOOL BUS

Se Otto (dei Simpson) è il vostro idolo, allora questo è il trucco che fa per voi: nella schermata di selezione della trasmissione tenete premuto [L1], dopodiché premete [L1]↑[L2]↓↓[L2][L2][R2].

GUIDARE IL CAMIONCINO DEI GELATI

Nella schermata di selezione della trasmissione tenete premuto [L1], dopodiché premete [R2][L2][L2]↓↓[L2][L2][R1]. Una sola domanda: il camioncino sarà carico? Se sì, sarà possibile vuotarlo? Ai posteri l'ardua sentenza.

GUIDARE UN CAMIONCINO TUTTO NERO

Nella schermata di selezione della trasmissione tenete premuto [L1], dopodiché premete [R1][L2][L2]↓↓[L2][L2].

THEME PARK

TUTTE LE ATTRAZIONI

Per avere accesso subito a tutte le attrazioni, semplicemente inserite "Bovine" al posto del vostro nome.

GOD PARK

Per avere accesso al God Park, inserite "Bud" al posto del vostro nome: in questo modo, quando apparirà la schermata di selezione del parco, premendo il tasto [O] potrete avervi accesso.

SOLDI A PALATE

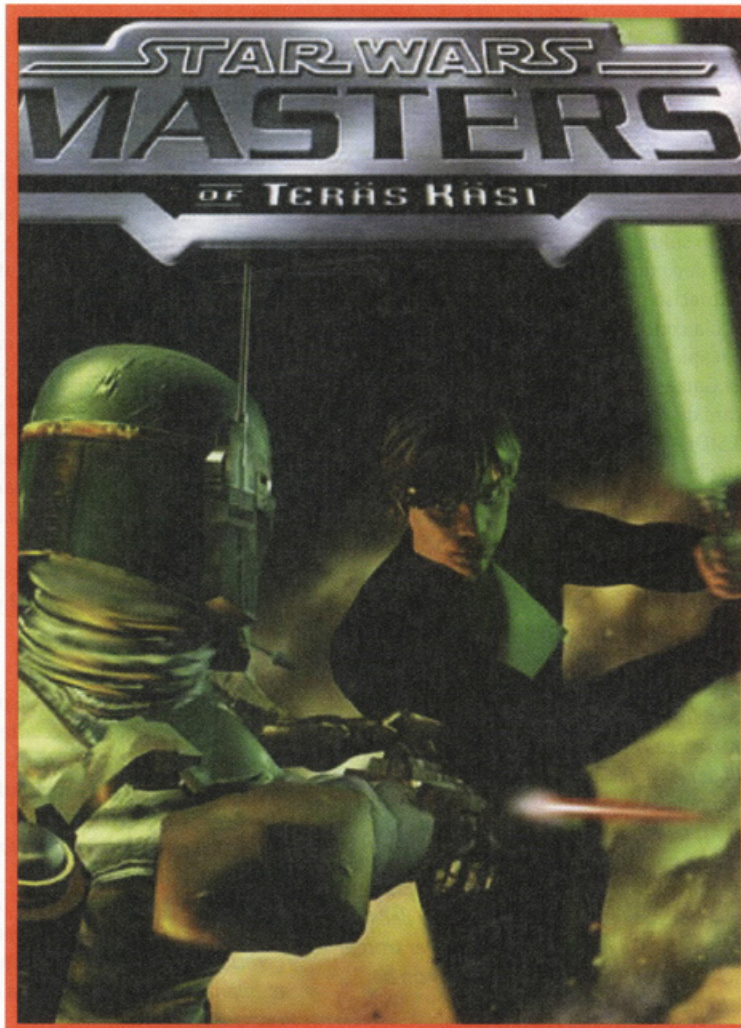
Per poter guadagnare soldi a volontà senza far pagare tre milioni d'entrata, semplicemente premete e tenete premuti durante il gioco i tasti [O]+[X]+[O]. Buon pro vi faccia.

THREE LIONS (BOMBA '98)

SQUADRE SEGRETE

Per poter utilizzare una di queste squadre segretissime dovrete semplicemente digitare i relativi tasti nella schermata di selezione della squadra:

squadra	codice
Oranje	[L1]↑↑→
Azzuri	[L2]↑↑→
Aus Asia Stars	[R1]↑↑→
African Stars	[R2]↑↑→
North American Stars	[L1]↓↓→
European Stars	[L2]↓↓→
Z-Axis	[R1]↓↓→
South American Stars	[R2]↓↓→



England 1966
All Time Greats
Brazil 1970
Die Mannschaft

[L1][L1]→
[L2][L2]→
[R1][R1]→
[R2][R2]→

TWISTED METAL II

CODICI

Durante il gioco semplicemente premete i tasti indicati:

- Scambio armi - vite: per fare questo simpaticissimo scambio (occhi ad avere abbastanza armi, se non volete trovarvi senza!!!) premete ↓↑→←↑↑↓.
- God Mode: tenete premuti i tasti di scroll up/down, di sparo, e della machine gun, dopodiché molto velocemente premete ↑↓←→→←↓↑.
- 12 Napalm: prendete tre napalm, sparatenelo uno senza lasciare il tasto di sparo, quindi premete ↑↓↓←←→→.
- Invincibilità: tenete premuti i tasti di scroll up/down, dopodiché premete velocemente ↑↓←→→←↓↑.
- Mega Gun: tenete premuto il tasto della machine gun, dopodiché premete ↑↓←→→←↓↑. Ora la vostra machine gun avrà la potenza di un missile.
- Armi infinite: tenete premuti [L2]+[R2], dopodiché premete velocemente ↑↓←→→←↓↑.
- Wheels of Death: tenete premuto [R1], dopodiché premete ↑↓←→→←↓↑.

PISTE BONUS

Per scorrazzare su tre piste nuove, premete i seguenti tasti nella schermata di selezione della pista del Two Player Challenge Match. Se

tutto è stato svolto correttamente sentirete un suono di conferma:

- Jet Moto: ↑↓→[R1].
- Rooftops: ↓←[R1]↓.
- Cyburia: ↓↑[L1][R1].

PERSONAGGI SEGRETI

Per utilizzare Minion andate nella schermata di selezione del mezzo e premete [L1]↑↓←→. Se invece volete usare Sweet Tooth premete nella stessa schermata ↑[L1][A]→.

L'ANGOLO DEL GABOLATORE

Lo sappiamo che in mezzo a voi assidui lettori dei trucchi si celano i migliori "gabolatori" di mezzo mondo. Orsù, non vergognatevi, esponetevi al pubblico di PSW inviando trucchi, codici, password e tutto quello che avete scovato nelle vostre infinite scorribande nel mondo della console Sony.

I migliori avranno l'onore della pubblicazione con tanto di nome e gloria in aeternum nell'olimpico di PSW.

Ecco l'indirizzo:

PlayStation World Hint Zone
Via A. Moro
320090 Buccinasco (Mi)
e-mail: gladius@pmp.it

della Infogrames (quell'animale che assomiglia a Pari), premete velocemente ↑↓[A]+[O]: dovrebbero apparire le parole "Lock Off". Ora potete inserire uno dei seguenti codici, (avendo però l'accortezza di tenere premuto l'ultimo tasto della serie fino a quando non avete scelto la lingua):

effetto	codice
Nessun limite di tempo	←+[L1]
18 piccole piste extra	←+[L2]
Ricominciare l'Arcade Mode	←+[R2]
Debug Mode	←+→
Tutti i cheat	←+[L2]+[L2]+[R1]+[R2]

WIPEOUT

TRACCIATO E NAVICELLA SPAZIALE GLOBALE NASCOSTI

Per avere accesso al Firestarter Track evidenziate col cursore l'opzione "One Player" dal menu principale, dopodiché premete e tenete premuti [L1]+[R1]+→+[O]+[O]+→, finché non appare una nuova opzione che potrete scegliere premendo [X]. Per utilizzare la Rapiet Ship il procedimento è lo stesso, solo sostituite i tasti da premere con questi: [L2]+[R2]+←+[O]+[O]+→, e il gioco è fatto.

WIPEOUT XL

TRUCCHI XL

Premete i seguenti tasti nel menu principale (se non precisato diversamente):

- 8 piste: tenete premuti [L1]+[R1]+[O], poi di seguito premete [O][O][A][O][O].
- Phantom e Piranha Class: tenete premuti [L1]+[R1]+SELECT, poi di seguito premete [X][X][X][X][A][O].
- Energia infinita: mettete in pausa il gioco, tenete premuti [L1]+[R1]+[O], dopodiché premete in sequenza [A][X][O].
- Tempo infinito: mettete in pausa il gioco, tenete premuti [L1]+[R1]+[O], dopodiché premete in sequenza [A][O][O][X][A][O][X].
- Armi infinite: mettete in pausa il gioco, tenete premuti [L1]+[R1]+[O], dopodiché premete in sequenza [X][X][O][O][O][O][A].
- Machine Gun: mettete in pausa il gioco, tenete premuti [L1]+[R1]+[O], dopodiché premete in sequenza [O][O][X][O][O][X][A].

HINTZONE

a cura di Riccardo Perotti

Si sente spesso dire che le software house non abbiano più idee, che non inventino più nulla di nuovo. Io, nel mio piccolo, avrei qualche consiglio da elargire loro (dopo tutto questa è l'Hint Zone)... A quando, o gamedesigner, la trasposizione videoludica di "nascondino"? E di "guardie e ladri"? E perchè non di "rialzo", "un due tre stella" o "strega comanda colore"? Ok, ok, chiudo qui le mie profonde riflessioni e passo subito alle vostre letterine...

Mandate le vostre lettere a:
PlayStation World Hint Zone
Via A. Moro 3
20090 Buccinasco (Mi)
oppure in e-mail a:
gladius@pmp.it

Ciao, mi chiamo Giovanni e ti scrivo da Brugherio; ho scritto alla Hint Zone perchè volevo chiedere una cosa ad Alessandro Martini che ha curato la soluzione di RESIDENT EVIL 2. Prima di tutto ti devo ringraziare, sei stato veramente molto preciso nelle spiegazioni e grazie a te sono riuscito a concludere un gioco che mi dava molti grattacapi. La domanda è: dove si inseriscono i codici Gameshark? E oltre a questo mi sapresti indicare qualche altro trucco oltre al Gameshark su RESIDENT EVIL 2? Ciao e complimenti per la rivista che è ottima.

Giovanni B. Belloni, Brugherio (MI)

Gran gioco, Resident Evil 2. La sua realizzazione tecnica d'eccezione, le splendide ambientazioni e la tetra nonchè tesa atmosfera che riesce a creare ne fanno l'horror game per eccellenza. Ma non è questa la sede di commenti e apprezzamenti. Passo, dunque, immediatamente la penna ad Alessandro Martini che ricambia il ringraziamento e ci dice: "I codici, come tutti quelli per Action Replay e compagnia, vanno inseriti prima di caricare il gioco (ma non ho potuto provare). Comunque i codici che ho riportato sono per Gameshark originale, e non vanno con altre cartucce simili, come riportato da un mio amico munito di Action Replay della Datel, su cui non hanno funzionato. Per trucchi particolari, a parte i segreti indicati, non ho trovato nulla".

Ciao Riccardo, complimenti per la rivista, il vostro n°2, in spiaggia, mi ha tenuto compagnia. Ho letto la vostra classifica e condivido in pieno l'oscar PSW per Winning Eleven Final Version come migliore gioco sportivo; questo gioco, appunto il MIGLIORE, mi ha spinto a scrivervi. Volevo sapere se esistono dei trucchi e quali per questo gioco Japan. Ringrazio e saluto Giovanni Petruolo

Esistono, esistono. Winning Eleven Final Version è un vero e proprio capolavoro, non un banale titolo di calcio. Come potrebbe, quindi, esserne privo?

- Per poter giocare con l'All Star Team in tutte le modalità, tieni premuti contemporaneamente, nel menù principale, L1, L2, R1, R2
- Per ottenere il terzo All Star Team devi uscire vincitore dal campionato a livello "hard" e con partite di almeno cinque minuti per tempo
- Vincendo con la Romania il campionato a livello "hard" noterai il cambio di look dei giocatori neocampioni del mondo: avranno tutti i capelli dorati.

Dimenticavo. Grazie per i complimenti, fanno sempre piacere...

Ciao a tutti, mi chiamo Paolo e vi scrivo da Vicenza. In Tomb Raider 3 (India - Il schermo), mi trovo in una stanza con una grande statua a 6 braccia con delle scimitarre da cui non so uscire. Datemi un consiglio. Ciao a tutti.
Paolo, Vicenza

Dunque, dunque, dunque. In quella stanza dovresti avere già ucciso due statue viventi, anch'esse munite di scimitarre. Avvicinati a loro e rubagliele. A questo punto, altro non ti resta da fare che porgere queste scimitarre alla statua con sei braccia. Agendo in tal modo uscirai immediatamente dalla stanza...

Ciao, è da sei mesi che sto cercando una valanga di trucchi per Cool Boarders 3 e Actua Pool. Ne conosci?
Felix, '88

Trucchi per Actua Pool, mi dispiace, non ne ho proprio trovati. Dovrai accontentarti di quelli (e sono molti) per Cool Boarders 3.

Per sbloccare tutti i tracciati utilizza come nome "wonitall" nella schermata del campionato.

- Per sbloccare tutti gli snowboarder utilizza come nome "open_em".
- Chiama il tuo personaggio "bigheads" per conferire agli snowboarder una buffa caratteristica: un'enorme testa. Premi L2 e R2 per regolarne le dimensioni (testa normale o immensa).

- Denominando il tuo snowboarder "showpos" potrai essere sempre, grazie ad un display posto sullo schermo, al corrente della tua posizione nella pista.

- Per ottenere un Eddie più veloce devi terminare POWDER HILL e con almeno 3400 come punteggio.

Ciao Riccardo, ho difficoltà a prendere le patenti: A e IA. Mi puoi aiutare?
Andrea

Er... domanda cui è davvero arduo rispondere questa. Comunque ci proverò. Prima di tutto, le ovvie raccomandazioni del caso. In Gran Turismo, come d'altro canto in ogni simulazione automobilistica, è necessario studiare a fondo le proprie traiettorie per perdere quanta meno velocità sia possibile. L'unico consiglio che posso elargirti è di tagliare bene le curve e di munirti di una buona dose di pazienza, per il resto tutto sta alle tue doti di pilota. Qualora, nonostante gli sforzi, non riuscissi a conquistare le tanto bramate patenti, prova a leggerti la guida a GT di Marco Bosio sul primo numero di PlayStation World. Auguri...

Caro Riccardo, ho bisogno di aiuto in *Final Fantasy VII*. Sono uscito da poco dal deposito dei treni e ho appena assistito ad un'enorme esplosione. Ora sono al Wall Market e non so proprio che cosa fare. Penso di essere andato dappertutto eppure non ho trovato il modo di procedere. Puoi aiutarmi? Ringrazio e saluto tutti.

Antonio Fascini

Vediamo un po'. Vai nel negozio di armi e parla con l'uomo sulla destra. Lui ti offrirà alcune batterie. Comprale e non badare a spese. Dirigiti ora nella parte alta del villaggio e svolta a destra. Dovresti trovare un muro tinto da murali di dubbio gusto al cui centro è presente un palo. Avvicinati e ascendi il muro utilizzandolo. Ti troverai ora in una nuova sezione del capolavoro *Square*... Buon proseguimento d'avventura!

Cerco trucchi per *Crash Bandicoot 3: Warped*. Grazie.

Marco Gobbi

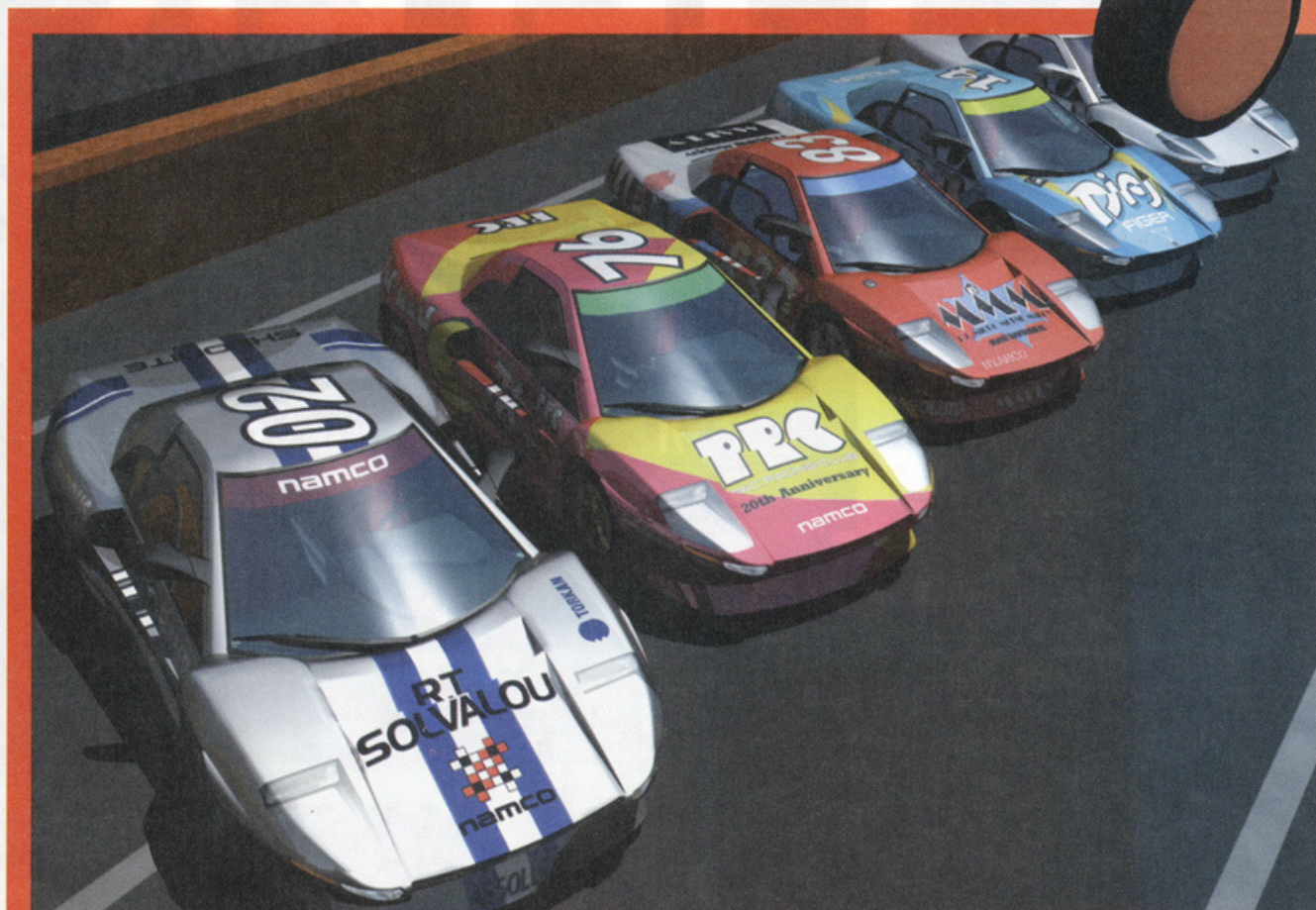
Eccoti accontentato:

- Sono presenti 5 livelli bonus cui puoi accedere possedendo cinque reliquie, ottenibili vincendo le prove a tempo.
- Dal livello "Road Crash" puoi andare direttamente a "Hit Coco". Per farlo, colpisci il cartello con una testa d'alieno.
- Alla schermata dei titoli premi nella seguente sequenza i tasti su, su, giù, giù, sinistra, destra, sinistra, destra e quadrato. Potrai divertirti con un demo di *Spyro the Dragon*.

Ciao a tutti, ho recentemente comprato *Ridge Racer Type 4* spinto anche dalla recensione sul primo numero di *PlayStation World*. Ho sentito che nel gioco è presente una macchina anti gravitazionale. E' vero?

Marco Ciccone

Certo. Il suo nome è *Vulcano*, è una drift ed è costruita da Assoluto. Per ottenerla devi trionfare nella modalità *Grand Prix* e poi sfidare ancora una volta il computer in modalità *Extra Trial*. Vincendo ancora, la vettura dei tuoi sogni verrà automaticamente inserita nel garage...



Prodotto da
Sony
Sviluppato da
989 Studios
Distribuito
in Italia da
Sony
Prezzo
L. 92.000
Sito Internet
www.playstation.it

SOLUZIONI

Eh, ai miei tempi i terroristi erano veri terroristi (e soprattutto i giovani avevano rispetto per gli anziani). Se volevano ricattare il mondo, rubavano una bomba atomica e minacciavano di lanciarla contro qualche metropoli... Al giorno d'oggi, invece, questi mollaccioni pensano di farci paura con un'epidemia di raffreddore... eh già non c'è più religione, non ci sono...(ad libitum)

SYPHON FILTER



PSW
46

MISSIONE 1: GEORGIA STREET

Per prima cosa, giratevi su voi stessi ed entrate nel vicolo proprio dietro alla posizione dalla quale iniziate (è quello tra due case con i mattoni a vista).

Percorretelo e liberatevi velocemente (o anche lentamente, prendendovi tutto il tempo per mirare alla

testa, tanto i nemici di questo primo livello non riescono a colpirci nemmeno quando si trovano di fronte a voi) dei due terroristi appostati sui tetti dei palazzi, poi dirigetevi

verso la banca, dove sta avvenendo uno scontro tra alcuni uomini di Rohemer e un paio di agenti del CBDC. nel vicolo sul retro. Di fronte a voi c'è la solita scaramuccia alla quale potete prendere parte o meno, a seconda di quanto vi sentite ligi al dovere.

Comunque sia, prendete il fucile di precisione e il giubbotto antiproiettile (nell'improbabile eventualità che siate stati colpiti), e tornate dentro al bar. Continuate a esplorarlo, e verrete contattati da Lian che vi avvertirà che, probabilmente, siete in prossimità del centro di comunicazione nemico, che in effetti si trova nella stanza alla fine del corridoio. Usando il fucile di precisione o la pistola (ma non il Taser, che non funziona contro nemici dotati di giubbotto antiproiettile) eliminate Kravitch e le sue guardie del corpo, e distruggete il portatile che si trova su un tavolino. Tutto quello che vi resta da fare in quest'area è raccogliere la carabina (nella cassa accanto a dove si trovava Kravitch quando siete entrati) e poi, invece di andare all'entrata della metropolitana (che è chiusa), tornate nel vicolo dietro il bar e sparate al lucchetto del cancello alla vostra destra per prendere il montacarichi che, una volta che avrete eliminato ogni opposizione, entrate nella banca e contattate Lian per venire a conoscenza del vostro nuovo obiettivo. Quindi, entrate nella sala con le colonne e proteggete l'agente mentre disarmava la bomba, uccidendo i cinque terroristi che tenteranno di impedirglielo. Esplorare l'edificio e raccogliete ogni oggetto utile, poi uscite e uccidete tutti i nemici che vi attendono (sempre tenendo conto della scarsissima mira dei simpatici uomini in passamontagna, direi che il Taser basta e avanza per liberarvi di loro). Tornate indietro sino alla posizione di partenza e, prima di entrare nel bar per dare la caccia Kravitch, date una mano all'agente del CBDC. Una volta dentro il locale, prendete il corridoio e fermatevi a eliminare la guardia nella stanzetta con le scatole impilate l'una sull'altra, poi entrate e rompete la finestra per uscire vi condurrà in un complesso di stanze in cui si trova l'interruttore



generale, che dovrete attivare per poter sbloccare il cancello della metropolitana. Una volta che avrete fatto questo, tornate di sopra e uccidete il terrorista sul camminamento, poi salite sulla cassa grigia di fronte al cancello e, salendo sulla passerella sopra di voi e utilizzando la sbarra di ferro per spostarvi dall'altra parte, impadronitevi del lanciagranate. Tornate alla metropolitana ed entrateci: eliminate i nemici con qualche colpo di carabina, poi identificate la bomba alla vostra sinistra (dovrete attraversare i binari, occhio ai treni in transito) andandoci vicino e premendo triangolo.

Andate sul marciapiede a destra, e cercate le entrate contrassegnate con "no exit". Entrateci e uccidete i pochi nemici che incontrerete, poi chiamate un ascensore utilizzando un pulsante sul muro di fondo (vi servirà la torcia per individuarlo) e scendete di sotto, sparando allegramente nella schiena alla guardia che vi attende. Procedete verso la bomba in fondo alla mappa e avvicinatevi a essa per disattivarla.



MISSIONE 2: METRO' DISTRUTTA

A quanto pare, Rohemer non è così scemo come sembrerebbe dal doppiaggio, e vi ha preparato un simpatico scherzetto. Dal vostro punto di partenza, andate avanti e poi attraversate i binari, facendo attenzione a non passare troppo vicino ai vagoni in fiamme (il fuoco fa un bruttissimo effetto a Gabe, anche se lo sfiorate solamente. Probabilmente il nostro simpatico agente segreto è cosparso di kerosene o qualcosa del genere). Giunti dall'altra parte, avanzate un po' e poi tornate indietro per evitare la torcia umana che, comunque, crollerà a terra molto prima di potervi danneggiare. Proseguite sino a quando incontrerete due guardie e, restando dietro l'angolo e sporgendovi solo per sparare, fatele fuori con due precisi colpi alla testa (i nemici in questo livello sono leggermente più pericolosi rispetto a quelli in Georgia Street, ma avrete comunque tutto il tempo per prendere la mira). Riattraversate le rotaie e salite sul vagone, dirigendovi poi verso sud (considerando l'orientamento della mappa). Qui, incontrerete tre terroristi: i primi due sono piuttosto tonti, e non sarà un problema ucciderli, mentre il terzo - armato di granate e protetto da un giubbotto antiproiettile - potrebbe rivelarsi un bel problema. Tuttavia, è sufficiente che rimaniate sul vostro marciapiede e, muovendovi lentamente usando lo strafe (i passi laterali con R2 e L2), gli sparate in testa. Proseguite lungo i binari da questa parte e ucci-



dedite l'ennesima guardia, poi usate la vostra torcia per cercare il C4 e prendetelo: tornate dove avete avuto lo scontro precedente e andate dall'altra parte della metropolitana, poi proseguite nuovamente verso sud e, utilizzando il distributore rovesciato e i vari appigli che troverete, salite al livello superiore. Prima di dirigerli verso l'uscita, passate sui binari di sinistra e cercate l'interruttore del gas, poi andate a piazzare il C4 e proteggete l'agente del CBDC dai tre terroristi che cercheranno di impedirgli di disinnescare la bomba virale. Svolto anche questo compito, andate sui binari a sinistra e procedete verso nord, arrampicandovi sui vagoni ed eliminando i nemici che vi si pareranno davanti (attenzione all'uomo in fiamme che incontrerete una volta scesi dal primo vagone) per terminare il livello.

MISSIONE 3: LINEA PRINCIPALE DELLA METRO'

Questo livello è piuttosto semplice, a patto che teniate a mente il ritmo dei passaggi dei treni: in pratica, si tratta di percorrere un tratto di binari eliminando alcuni nemici non troppo svegli, evitando nel contempo di finire spiacciati. Dopo qualche minuto, incontrerete Mara Aramov, primo "boss" del gioco, che si nasconde in una nicchia di una parete di fronte a voi. Mara indossa un giubbotto antiproiettile ma, dal momento

che è un bersaglio statico, non dovrebbe essere troppo difficile eliminarla con un preciso colpo alla testa (se siete particolarmente veloci, potrete anche incontrarla prima che riesca a raggiungere il proprio nascondiglio).



MISSIONE #3

MISSIONE 4: WASHINGTON PARK

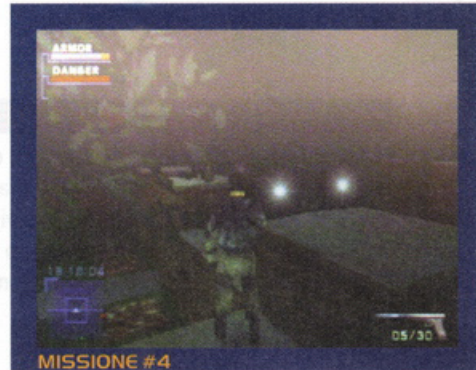
Questo livello è veramente grosso, ed è quindi essenziale che controlliate spesso la mappa per capire esattamente dove siete e per seguire le mie istruzioni. Un'altra piccola precauzione da prendere è di non correre in avanti, a testa bassa, ma di fermarsi spesso a controllare che non ci siano nemici da eliminare nelle vicinanze. Con nebbia e pioggia che diminuiscono la visibilità, spesso sarete in grado di individuare terroristi che nemmeno si sono accorti di voi. Il vostro primo compito è di trovare le bombe virali, disposte un po' dappertutto nel parco. Iniziate camminando lentamente in avanti



MISSIONE #4

e uccidendo i primi due nemici che incontrerete (uno cammina tranquillamente tra le panchine, mentre l'altro è appostato su un muro di fronte a voi e,

una volta che lo avrete fatto fuori vi fornirà il fucile a infrarossi, che dovrete utilizzare per liberare alcuni ostaggi). Dando un'occhiata alla mappa, noterete che verso nord ci sono quattro zone circondate da muretti: raccogliete gli oggetti che trovate nelle prime due, e poi andate in quella più a nord-ovest per identificare il primo ordigno. Il modo migliore per proteggere l'agente del CBDC (e la cosa vale ovviamente anche per i successivi), è di usare un'arma come l'M-16 e, piazzandosi vicino all'agente stesso, affidarsi alla mira automatica (L1) per far fuori senza troppi problemi tutti coloro che si faranno avanti. Procedete verso la statua, e andate a disattivare la bomba dietro di essa: nel caso in cui abbiate finito le munizioni del vostro M-16, qui va più che bene la carabina, che con un solo colpo vi permetterà di eliminare ogni nemico che non si trovi a una distanza eccessiva. Alla svolta, invece di andare subito verso i campi da tennis, dirigetevi a ovest ed entrate nel sentierino tra i muri. Occhio al nemico dotato di carabina che incontrerete nella piazzola (appena usciti dal sentierino, verrete affrontati da un nemico di fronte a voi, uno appostato alla vostra sinistra e, per l'appunto, da un terrorista armato di carabina alla vostra sinistra): se riceverete anche solo un paio dei suoi colpi, il vostro giubbotto antiproiettile diventerà completamente inutilizzabile (potete comunque sostituirlo con quello che troverete nella cassa tra le panchine). Seguite il sentiero di cemento che va verso nord, uccidendo i nemici da lontano: nel caso in cui foste individuati, mettetevi a correre tenendo premuto L1, e sparate a bruciapelo a tutti con la carabina (in alternativa potete usare la mia tattica, da vero virtuoso dell'idiozia, e bruciare tutti quanti con il taser mentre passeggiate allegramente nel prato. Perdita di energia quasi assicurata, ma volete mettere il gusto?). Andate verso la bomba e usate il solito metodo per coprire l'agente che verrà a disinnescarla (questo tizio è particolarmente lento a fare il suo lavoro, non pare anche a voi?). Tornate alla statua, sterminando nel contempo il mezzo esercito che si frapperà tra voi e il vostro obiettivo e poi seguite il sentiero che porta ai campi da tennis, fermandovi a disattivare l'ultima bomba del livello. Avvicinatevi alla grata della zona che delimita i campi con cautela, e uccidete la prima guardia con il vostro fucile a



MISSIONE #4

infrarossi. La seconda guardia si trova direttamente in mezzo ai due ostaggi ma, con un minimo di mira, potrete eliminarla anche dall'esterno. Proseguendo verso il labirinto di siepi, uccidete l'ultimo nemico di questa zona correndogli incontro e sparandogli con la carabina, e poi usate la vostra pistola con silenziatore per sbarazzarvi dei quattro uomini a guardia dell'apparecchiatura di comunicazione e impadronitevene. Entrate nel labirinto di siepi, usate la carabina per uccidere tutti i nemici che potreste incontrare e, quando incontrerete Marcos, lasciate perdere ogni tentativo di colpo alla testa e, correndogli dietro, continuate a sparargli a più non posso con la carabina (signori, un minuto di raccoglimento per la morte del primo nemico di *Syphon Filter* dotato di un minimo di mira). I restanti nemici che troverete in questa zona si possono eliminare tranquillamente con il Taser, mentre per liberarvi dei terroristi posti a guardia del Freedom Memorial sarà sufficiente che vi appostiate dietro la colonna a sinistra (quella vicino alla cassa con le munizioni per la 9mm), e vi sporgiate solo per colpirli in fronte.

MISSIONE 5: FREEDOM MEMORIAL

Girdeaux sembra veramente fortino: è immune a tutte le vostre armi, può uccidervi con un colpo solo, può riempire il Freedom Memorial di fiamme in pochi minuti. Già, peccato solo che porti sulla schiena un simpatico zainetto leggermente instabile, e basterà che lo colpiate cinque o sei volte alle spalle (sfrutta-

te le colonne per ripararvi). Per farlo diventare storia (per la cronaca, potete colpire lo zaino anche mentre vi trovate di fronte a lui, sparando leggermente sopra la sua spalla. Il problema è che non è per niente bello trovarsi di fronte a una persona con un lanciafiamme...).



MISSIONE #5

MISSIONE 6: RICEVIMENTO ALL'ESPOSIZIONE

Per la prima parte di questa missione, potrete avvalervi solo della vostra 9mm, e dovrete fare attenzione essenzialmente a due cose: innanzi tutto, non dovrete farvi vedere dalle guardie (ma no?) e, soprattutto, dovrete

lasciare che Phagan vada avanti per un pò, prima di uccidere i suoi scagnozzi; potrebbe infatti insospettirsi se vede un uomo di fianco a lui che casca per terra con la testa maciullata da una pallottola.

Salite sui blocchi di cemento alla destra (o alla sinistra, e lo stesso), del percorso del pelato e, arrivati al secondo "piano", attendete che la prima guardia passi di fronte a voi e uccidetela. Salite ancora e, riparandovi dietro una colonna, sparate in testa alla seconda guardia del corpo di Phagan.

Uccidete la terza sporgendovi dall'angolo e, dopo essere entrati nella sala con il circolo di menhir, sbarazzatevi della quarta. Proseguite verso la sala egiziana e, dall'entrata, fate fuori l'ennesima guardia. Il sesto scagnozzo di Phagan apparirà solo se imboccherete il corridoio d'uscita di questa sala. Non appena lo vedete, tornate velocemente indietro e aspettate nascosti dietro l'angolo, poi procedete e uccidete l'ultimo terrorista, prima di entrare nella sala delle esposizioni. A questo punto, assisterete a una breve sequenza animata, e poi vi ritroverete soli con Benton: invece di lanciarsi allo sbaraglio e prendere un sacco di mazzette, comunque, è meglio che vi appostiate da dietro il muro e tentiate di ucciderlo con un colpo alla testa. Solo, cercate di farlo velocemente perché, una volta che vi sarete messi nella sua visuale, Benton comincerà a correre da tutte le parti e a sparare a più non posso. Esaminate il cadavere e raccogliete la scheda magnetica che vi servirà per alzare la grata nel corridoio, uccidete l'uomo che vi attaccherà e, una volta aperta la porta, riparatevi dietro il muro ed eliminate tutte le guardie presenti nella successiva sala (a volte ci sono due uomini, altre volte tre. Non ho ben capito da cosa dipenda). Salite, utilizzando le varie casse che troverete, fino al condotto dell'aria, e sparate sul lucchetto della grata per entrarci. Aprite anche la seconda grata e uccidete l'uomo che vi spara dalle vetratte di fronte a voi. Con cautela, sbarazzatevi di tutti gli altri terroristi presenti in questo salone, dapprima sparando da sopra, e poi scendendo per eliminare ogni ulteriore opposizione. Tra i cadaveri degli uomini che ucciderete in basso, troverete un'altra scheda magnetica, che dovrete utilizzare sulla serratura vicino all'uscita del condotto dell'aria e che aprirà la grata nel corridoio di destra, più in basso. Scendete rapidamente utilizzando lo scivolo (è importante che scivoliate stando attaccati al margine destro dello scivolo, altrimenti perderete tempo e non riuscirete a passare), e correte oltre la grata, prima che questa si riabbassi. I due nemici



MISSIONE #6



MISSIONE #6

che incontrerete nella prossima stanza sono dotati di giubbotti antiproiettile, quindi cercate di ripararvi dietro una delle colonne e colpiteli alla testa. Poi, prendete la solita scheda da uno dei due cadaveri e proseguite in una sala con la riproduzione di un razzo spaziale. Con il solito Taser, bruciacchiate il nemico che incontrerete sul camminamento, e poi fate lo stesso con gli altri due: ora, chiamate l'ascensore e sparate all'interruttore in alto per salire. Sforacchiate amabilmente i due simpatici ometti che vi si pareranno di fronte, poi correte velocemente lungo il corridoio, dirigendovi verso la cassa in fondo. Dopo aver preso la carabina d'assalto, riparatevi dietro il muro e uccidete i due che vi sparano dalla sala Maya. Tornate indietro, e provate la vostra nuova arma sul tizio che avrà la brutta idea di sbucarvi davanti all'improvviso, poi scendete nuovamente nella sala del razzo e aprite la porta. In questa stanza ci sono due nemici, che possono essere tranquillamente eliminati con la carabina e con l'utilizzo della mira automatica: uno vi sbucherà di fronte dalla zona con gli armadietti, mentre l'altro è nascosto in un angolo, alla vostra destra (controllate gli armadietti per munizioni e armatura). Nella sala dopo, nascondetevi dietro la roccia (chinandovi), e ammazzate i quattro loschi figure che vi impediscono di proseguire. Precipitatevi verso la porta e, alla prima svolta del corridoio, fermatevi per uccidere l'uomo di fronte alla vetrata. Correte a sinistra e prendete il K3G4, un'arma utilissima che vi permetterà di uccidere i nemici dotati di giubbotto antiproiettile con un paio di colpi. Sbarazzatevi dell'uomo accanto al modulo lunare, scendete e usate l'arma che avete appena trovato per eliminare i due uomini sulla passerella in alto, salite e proseguite lungo il corridoio (dietro il primo angolo c'è un'altro uomo che vi attende). Avvicinatevi alla porta, e preparatevi al livello successivo.

MISSIONE 7: ESPOSIZIONE DINORAMA

Non appena avrete finito di parlare con Lian, quattro uomini sbucheranno dal nulla e cercheranno, in maniera tutt'altro che educata, di rovinare il vostro destino completo. Riparatevi dietro la colonna accanto agli armadietti e, usando il K3G4, dimostrate a questi cafoni tutto il vostro disappunto. Una volta risolta questa piccola questione, oltrepassate la porta che si è appena aperta e proseguite lungo il corridoio per ritrovarvi sopra l'ingresso del museo. L'unico modo per scendere sarà quello di aggrapparsi al traliccio di ferro che passa sopra tutta la sala e, una volta arrivati al centro, lasciarsi andare (sperando di non rompersi troppe ossa nella caduta). Una volta sotto, accovacciatevi e

uccidete il nemico di fronte a voi, poi scendete e cercate di eliminare velocemente i terroristi che vi spareranno dall'alto. Esplorate tutti i cadaveri, poi andate verso la porta rossa: vi ritroverete in una sala con un tirannosauro ma, mentre vi dirigerete verso il successivo corridoio verrete attaccati da tre uomini. Riparandovi con i tronchi degli alberi, uccideteli tutti e tre, e usate la scheda sulla serratura di fronte a voi. Dirigetevi verso la sala con pesci e pescetti di varia natura, e uccidete tutti i terroristi che vi troverete di fronte (o alle spalle, visti i due che appariranno nel corridoio che avete appena lasciato). Ora, dovrete impedire ad Aramov di uccidere Phagan, e per farlo dovrete stordirla con un colpo di taser alla testa. Salite sul dinosauro, poi scendete di nuovo per uccidere le guardie appena arrivate e, finalmente, raggiungete Aramov (sempre salendo sul dinosauro e utilizzando gli appigli sopra di voi).

MISSIONE 8: BASE DI RHOEMER

Questa missione è un po' particolare, perché è interamente articolata come l'inseguimento a Phagan al ricevimento: in pratica, non dovrete mai farvi vedere o sentire dal nemico altrimenti allerverete l'intera base, con risultati facilmente immaginabili. Iniziate uccidendo la prima guardia (con un colpo alla testa, ovviamente), e poi sparate a quella sulla passerella di fronte a voi, eliminando nel contempo anche il faro (se passate nel suo cono di luce verrete individuati).

Sbarazzatevi anche della seconda guardia dietro il camion, poi prendete delle granate a gas dagli armadietti lì vicino e procedete. Da sotto la passerella su cui stava la guardia che avete ucciso prima, sparate al soldato di vedetta sul muro alla vostra destra, e al relativo faro, poi andate avanti, uccidete l'uomo che arriverà, e piazzate la prima carica di C4 sotto il serbatoio. Uccidete l'uomo davanti al cancello, poi attendete l'arrivo dell'ennesimo soldato (che scenderà dal passaggio a sinistra) ed eliminatelo. Nascondendovi dietro il muretto alla vostra sinistra, uccidete anche la guardia in fondo alla strada, poi proseguite facendo attenzione al faro (e sparandogli non appena sarete fuori dalla sua portata). Una volta girato l'angolo, vi ritroverete in una lunga strada sorvegliata da due uomini posti a una certa distanza l'uno dall'altro. Usando la 9mm o, preferibilmente, il fucile di precisione, non avrete grossi problemi a superare indenni questo passaggio e ad arrivare al secondo ser-



batoio. Prima di dare libero sfogo al vostro istinto di bombaroli, tuttavia, uccidete la ronda dentro al recinto e, una volta piazzato il C4, sparate al lucchetto per entrare. Se fate attenzione, noterete un uomo posto a guardia della centrale elettrica, sul fondo. Impegnandovi un pochino, dovrete trovare una linea di tiro libera anche da dove vi trovate in questo momento, e riuscire ad ucciderlo senza rischi. Andate a disattivare i cavi dei sensori e tornate indietro, salendo questa volta sulla passerella sulla quale si trovava il secondo soldato che avete ammazzato. Dall'altra parte, vi troverete di fronte a tre uomini: due sono di ronda, mentre uno è fermo a sorvegliare una porta. Lasciate che i due superino la guardia, poi sparategli: scendete e prendete il fucile a infrarossi dalle casse accanto al camion. Con quest'arma, potrete vedere gli altri due uomini da una certa distanza, e ucciderli senza che si accorgano di voi. Proseguite lungo il passaggio ed eliminate, con il fucile di precisione, la guardia accanto al faro, il faro stesso, e l'altro soldato di vedetta. Alla vostra sinistra, c'è il terzo serbatoio (e una guardia da eliminare). Procedete lungo tutto il passaggio (chinandovi alla fine per non farvi vedere), e usate una delle vostre granate a gas per liberarvi dei due uomini appostati dietro i bidoni di combustibile. Come al solito, sparate al faro, e poi andate a destra per trovare il penultimo serbatoio (dalla finestrella accanto ad esso, tra l'altro, potrete facilmente uccidere la guardia lungo il passaggio). Proseguite fino all'ultimo serbatoio ma, invece di piazzare subito le cariche, non appena vedrete Gabrek e le sue due guardie del corpo, tornate indietro (un bel po', in modo che non possano vedervi quando girano l'angolo), e lanciate una granata a gas in mezzo al gruppetto.

Alternativamente, potreste usare il fucile a infrarossi, quello di precisione oppure, se siete a corto di munizioni per tutte queste armi, la 9mm. Lasciate che il gas si diradi, poi prendete la tessera del luogotenente di Rhoemer e piazzate il C4. Ora dovete andare al cancello che porta al bunker (potete tornare indietro oppure andare da dove è arrivato Gabrek, eliminare la guardia a sinistra con una granata, e usare la "scorciatoia") e, prima ancora di aprirlo, impugnate il fucile ad infrarossi e liberatevi delle due guardie vicino al camion. Entrate, aspettate dietro un angolo il soldato che arriva dal bunker e uccidetelo. Tutto quello che dovete fare, ora, è penetrare nel bunker facendo attenzione al faro, eliminare la guardia davanti all'entrata, le due in fondo al corridoio e uscire dal livello (anche se fate rumore, ormai, non ha più importanza).

MISSIONE 9: BUNKER DELLA BASE

Prendete il giubbotto antiproiettile, uccidete le due guardie nel passaggio di sinistra e sparate all'interruttore a destra. Proseguite a destra e aprite il portellone: poi, uccidete la guardia accanto ai missili e decifrate i codici di lancio (avvicinandovi ai terminali di fronte ai

missili stessi e premendo triangolo). Aprite l'altro portellone e uccidete il soldato appostato lì dietro, poi andate a destra e sparate all'interruttore che vedrete all'incrocio tra i corridoi per passare. Uccidete le due guardie che troverete nel successivo corridoio, sparate all'interruttore a destra e tenete a mente questo bivio. Procedete verso destra, uccidete i due soldati che troverete al bivio e andate nuovamente verso destra (in un corridoio senza uscita, qui attorno, troverete un giubbotto antiproiettile). Entrate nella sala missili 2-1 (ci sono due guardie dentro, ma fate attenzione a non colpire i missili) e identificate i 4 codici di lancio. Tornate al bivio di prima e prendete l'altra strada: andate avanti e sparate alle guardie, poi entrate nella terza sala dei missili. Fate attenzione alla guardia che apparirà alle vostre spalle non appena sarete entrati, poi identificate i quattro missili, aprite l'altro portellone (solite guardie ad attendervi, ovviamente) e sparate all'interruttore che riuscite a vedere da qui. Ripassando per la sala 1-2, entrate nel nuovo corridoio, disattivate la griglia nel solito modo e salite sul montacarichi a destra ignorando le due guardie che arriveranno alle vostre spalle (la sala 1-3, che potrete aprire con il computer lì vicino, è piena di uomini armati di granate, quindi è meglio lasciarla perdere).

MISSIONE 10: TORRE DELLA BASE

Salite a disattivare il puntamento radar e, dopo aver assistito impotenti alla cattura di Lian da parte degli uomini di Rhoemer, preparatevi ad affrontare il terzo boss di Syphon Filter, un elicottero che si rivelerà davvero duro da abbattere, a meno che non utilizzate con attenzione questa tattica. Tenete innanzitutto a mente le quattro casse (due giubbotti antiproiettile e due ricariche complete per il PK-102) ai margini del tetto della torre, e utilizzatele in caso di bisogno. Resistere ai primi attacchi dell'elicottero non è difficile, sarà sufficiente sparargli mentre vi viene incontro, avendo però l'accortezza di correre lateralmente (L2 ed R2) per evitare di essere colpiti. Dopo alcuni passaggi, riuscirete a danneggiarlo abbastanza da convincerlo a utilizzare una tattica più astuta. Fate attenzione al radar, e guardate dove appare il puntino che indica l'elicottero



prima che salga e vi spari. A questo punto, mettete velocemente la struttura della parabola tra voi e lui, in modo da risultare virtualmente invulnerabili ai suoi colpi, e sparategli da dietro, quando passerà sopra di voi. Per quanto riguarda le guardie, non andate a cercarle (altrimenti l'elicottero vi falcherà con il suo cannone), ma aspettate che si portino nella vostra linea di vista e, sempre restando al riparo, eliminatele con tutta tranquillità.

MISSIONE 11: FUGA DALLA BASE

Tutto quello che posso dirvi per aiutarvi in questa missione è che dovrete correre, e parecchio. La strada da seguire la sapete, dirvi dove sono i vari nemici mi pare inutile (diciamo che sono dappertutto: non escono dalle fottute pareti, ma ci siamo abbastanza vicino). Ricordatevi solo di non fermarvi mai, di usare molto il cerchio per evitare il maggior numero di proiettili, di non sparare ai barili di combustibile e, soprattutto, di lanciarsi come dei pazzi contro l'ultimo nemico armato di granate, sparando a più non

posso con la vostra arma più potente (chissà, potrebbe anche spaventarsi e darsela a gambe...). Ah, sì... dovete urlare forte: tutti gli eroi dei filmacci americani urlano, quando scappano da una base nemica, quindi a qualcosa serve di sicuro...

MISSIONE 12: LA FORTEZZA DI RHOEMER

Il vostro primo compito, in questo livello, è di scendere dal tetto sul quale siete stati depositati dall'elicottero e trovare un modo per accedere alla cattedrale. Dalla posizione in cui iniziate dovrete vedere, in basso a destra, un passaggio che congiunge la vostra posizione al corpo centrale dell'edificio. Percorretelo sino a quando un uomo non vi sparerà attraverso una vetrata e, dopo averlo ucciso con il Taser, usate quella via per entrare. Prendete le munizioni per il fucile di precisione e proseguite, uccidendo lo scienziato in fondo al corridoio con la solita pallottola in fronte. Salite sulla rampa alla vostra destra, e somministrate l'antidoto alle due cavia umane. Quando arrivate al corridoio pieno di casse, cercate di colpire la guardia davanti al portone senza farvi vedere e, girato l'angolo, uccidete i due uomini. Procedete e andate verso il primo laboratorio, dentro al quale troverete un'altra delle cavia di Rhoemer (fate attenzione a non sparare alle boccette che troverete sui tavoli, perché la loro esplosione rilascerà del gas che può uccidere Gabe all'istante). Tornate indietro e andate nel secondo corridoio pieno

di casse, usando queste ultime per ripararvi dai nemici e arrivare al secondo laboratorio (sulla sinistra, a metà corridoio) e alla quarta cavia. Raggiungete ora l'ultimo laboratorio, eliminate i tre scienziati che vi troverete e esplorate i

loro cadaveri per trovare una scheda magnetica, che vi servirà per aprire il portone che avete trovato chiuso all'inizio del livello. La stanza dietro questa porta è bloccata da una pila di casse che dovrete scalare (non appena arriverete in cima, un uomo comincerà a spararvi) per poter raggiungere la balconata, dove troverete tre guardie. Entrate nella prima finestra e uccidete lo scienziato, poi uscite e andate a esplorare la stanza dietro la vetrata in fondo al balcone per ottenere il K3G4. Fatto ciò, entrate nell'apertura di mezzo e uccidete lo scienziato che troverete dopo un paio di svolte, poi andate nel laboratorio e, facendo attenzione alle due guardie che vi arriveranno alle spalle, iniettate l'antidoto alla penultima cavia. Tornate nel corridoio principale e proseguite sino a quando non troverete uno scienziato (armato, questa volta), assieme alle due guardie del corpo: dopo che le avrete fatte fuori, prendete la scheda magnetica dai loro cadaveri e aprite il portone poco lontano per accedere alla biblioteca. Dopo aver eliminato i cinque soldati che pattugliano questa stanza, salite sulla balconata e uccidete i due soldati che vi troverete mentre correte dall'altra parte. Utilizzate la cassa e lo scaffale per arrivare alla finestra sopra di voi (dietro la quale, vi attende un losco figura armato di carabina), percorrete la passerella facendo attenzione a non venire colpiti e entrate nell'altra finestra, uccidendo velocemente i due uomini che troverete (per uccidere quello nascosto dietro il bancone, è sufficiente sparare contro le bottigliette). Usate l'antidoto sul malato presente in quella stanza e scendete dalla rampa. Proseguite, uccidendo lo scienziato e la guardia che troverete, poi arrampicatevi sulle casse, sparate all'uomo di sotto e, una volta scesi, giratevi per affrontare gli altri due soldati. Usate una granata a gas per uccidere l'uomo al di là dell'ennesimo mucchio di casse, poi passate oltre ed eliminate l'ultimo scienziato: la sala in cui vi condurrà la rampa alla vostra destra è piuttosto complicata, se non avete preso il K3G4 dalla balconata. Se, al contrario, avete con voi quest'arma, i tre uomini che incontrerete non saranno un grosso problema. Scendete e sbloccate la



MISSIONE #11



MISSIONE #11



MISSIONE #12



MISSIONE #12

porta che incontrerete: dietro l'angolo, c'è una guardia non troppo sveglia e, dopo averla uccisa, uscite dalla finestra. Utilizzando la passerella centrale, andate dall'altra parte ed entrate dalla finestra (volendo, non appena uscite dalla prima finestra, potete andare a sinistra e entrare nella stanza per ottenere un lancio-granate). Qui, assieme a due guardie, c'è l'ascensore che vi condurrà nel livello inferiore della cattedrale

MISSIONE 13: LIVELLO DELLA ROCCAFORTE

(Non so se sia ascrivibile a un bug presente nella mia versione o alla fantasia malata dei programmatori, ma arrivo sempre alla fine di questo livello senza aver ucciso uno scienziato che, dopo lunghe ricerche, trovo - ovviamente - accanto all'ascensore iniziale. Vedrò di procurarmi un'altra copia del gioco e di indagare sul fatto ma, se vi trovate nella Cappella Rosa e siete nelle mie stesse condizioni, sapete cosa dovete fare)

Scendete lungo la rampa e dirigetevi a sinistra, uccidendo la prima guardia che incontrerete. Entrate nella stanza con la cavia umana e fermatevi prima della colonna, attendendo che la guardia nascosta sopra di voi cominci a spararvi, e colpitemela velocemente con il Taser. Attendete l'uomo che arriverà da dietro di voi ed eliminatelo, poi iniettate il vaccino e uscite dalla stanza e andate verso sinistra. Non appena arrivati nel grosso salone, sparate all'uomo sulla balconata dall'altra parte e allo scienziato che vi correrà incontro.

Eliminate velocemente i due uomini che troverete su questa balconata (uno è dietro una colonna, e ha un giubbotto antiproiettile. L'altro è nel laboratorio stesso, e apparirà solo dopo che sarete entrati) e scendete di sotto. Davanti a voi c'è l'imboccatura di un corridoio dal quale, di lì a poco, spunterà un altro uomo con il giubbotto antiproiettile. Aspettatelo nascosti dietro l'angolo e sparategli in testa, poi andate dall'altra parte della sala (se avete bisogno di munizioni, potete usare la pila di casse a sinistra per salire sulla balconata). Per ora, ignorate il laboratorio direttamente davanti a voi, e andate a sinistra: qui, troverete l'ennesimo paziente ma, per poterli iniettare il vaccino dovrete assolutamente uccidere le due guardie che stanno sulla rampa accanto a lui. Invece di uscire allo scoperto e mettere in pericolo la vita della cavia, potrete comodamente sparare ai due da dietro l'angolo, e poi

procedere con tranquillità nel vostro compito. Salendo la rampa, troverete un laboratorio con uno scienziato che corre come un ossesso, ma

eliminarlo non sarà un problema: sarà sufficiente che vi nascondiate dietro una delle casse che troverete lì vicino per evitare di essere colpiti, e che miriate in un punto qualsiasi all'interno della stanza (all'altezza della testa, ovviamente), e quando l'uomo passerà di lì correndo, cercate di colpirlo. Arrampicatevi sulla pila di casse che avete appena utilizzato per ripararvi, e arriverete in un laboratorio nascosto, dove troverete un altro uomo a cui iniettare l'antigene. Uscite da questa area salendo sull'altra pila di scatoloni e vi ritroverete nel primo laboratorio che avete visto in quest'area, ma nel quale non eravate

entrati. Tornate nel salone principale ed entrate nell'altro corridoio, cercando di uccidere l'uomo che corre verso la sala successiva, e poi eliminate l'uomo sugli archi. Proseguite verso il cortile, e somministrate l'antidoto all'ultima cavia: uccidete tutti quelli che vi vengono incontro riparandovi dietro le casse e i muri e, alla fine, arrampicatevi su quell'enorme mucchio di casse per raggiungere la balconata. Entrate nel corridoio, e vi ritroverete nel secondo salone della cattedrale: qui, dovrete usare la struttura degli archi per passare dall'altra parte e uccidere l'ennesimo scienziato (con una scheda magnetica), poi potrete tornare indietro sino alla balconata. Salite dove c'era l'uomo che vi sparava con la carabina e sfondate la vetrata per accedere a una nuova zona, dove dovrete uccidere uno degli scienziati di Rhoemer ed entrare nel portone a destra. Una volta dentro, uccidete i due uomini a destra, e poi andate verso sinistra: incontrerete uno scienziato in preda al panico, e poi dovrete proseguire lungo una serie di laboratori per trovarne un altro ancora (mentre tornate indietro verrete attaccati da un soldato dotato di granate, quindi evitate di stare fermi e corretegli incontro sparando). Tornate indietro e prendete il corridoio di sinistra, utilizzando la scheda magnetica che avete appena trovato per aprire il portone: una volta entrati, sparate subito alla prima guardia che vedrete, poi sparate a quella che si trova sulla balconata di sinistra, allo scienziato che arriverà correndo verso di voi e al tizio che vi arriverà alle spalle: proseguite eliminando gli altri scagnozzi di Rhoemer che incontrerete e, una volta arrivati alla vetrata, correteci incontro per saltare fuori. Uccidete i due uomini sui muri di destra e di sinistra, scendete e andate a sinistra, sbarazzandovi di tutte le guardie che incontrerete: arrivati al cortile interno, proseguite a destra per andare al cimitero. Dopo aver ucciso i soldati assiepati in questa zona, andate avanti lungo i cunicoli e i saloni, fino a quando non arriverete alla Cappella Rosa (se dovete ancora uccidere uno scienziato, leggete la nota all'inizio di questa missione). Scendete dalla rampa al centro, e vi ritroverete nelle catacombe.



MISSIONE 14: CATACOMBE DELLA ROCCAFORTE

Impugnate la 9mm (o un'altra arma silenziosa) e uccidete la guardia in fondo alla discesa: poi, seguite lo scienziato lungo il corridoio di sinistra (senza avvicinarvi troppo), e nascondetevi dietro la colonna di sinistra. Attendete l'uomo che arriverà e uccidetelo non appena la sua testa spunta da dietro al muro, poi proseguite cautamente lungo il corridoio sino a quando non rivedrete lo scienziato, questa volta impegnato a discutere con due guardie: lasciate loro finire la conversazione, attendete che la vostra preda si sia allontanata e lanciate una granata a gas in mezzo ai due (oppure sparate due volte in rapidissima sequenza, cercando di colpirli entrambi alla testa prima che possano dare l'allarme. Continuate a seguire lo scienziato lungo il salone con la scalinata e i successivi due corridoi, sbarazzandovi in silenzio delle due guardie che incontrerete e, quando sentirete il rumore di una porta che si apre, precipitatevi dietro all'uomo di Rhoemer per salvare Phagan. La restante parte di questa missione non necessita di particolari consigli, in quanto dovrete semplicemente proteggere Phagan (e Lian, in una fase successiva), cercando di stargli vicino e sparando a tutto quello che si muove.



MISSIONE #14



MISSIONE #14

MISSIONE 15: DEPOSITI PHARCOM

(Piccola nota prima di iniziare: i nemici, in questo livello, sono infiniti: è quindi inutile che vi fermiate ad affrontarli tutti perché, per quanto ne possiate uccidere, ce ne saranno sempre altri a prendere il loro posto).

Percorrete il corridoio iniziale e andate a Nord-Est (sempre prendendo la parte in alto della mappa come

Nord) e, dopo aver sfondato una finestra, entrate nell'edificio di fronte al deposito 7: qui, incontrerete Erikson e dovrete recuperare lo scanner virale (utile non solo per individuare i cadaveri infetti, ma anche per vedere attraverso i muri). Uscite e andate verso il deposito 13 per ottenere un lanciagranate, poi entrate nel 23 raccogliete le armi che troverete. Andate verso il muro a nord del magazzino numero 13 e arrampicatevi sul cornicione per entrare dalla finestra: nella sala ad est troverete delle casse e, analizzandole con lo scanner, scoprirete il primo cadavere da segnalare (dovrete salire sulla cassa per piazzare il segnale). Uscite dalla finestra e dirigetevi verso il magazzino 38 (sulla



MISSIONE #15



MISSIONE #15

mapa è visualizzato come un grosso quadrato all'estremità Nord-Ovest), dove troverete il secondo cadavere. Uscite facendo esplodere i barili di fronte alla porta e correte verso il deposito 36: per raggiungerlo, dovrete entrare nel deposito senza numero a ovest del vostro obiettivo e poi prendere il sentiero a sinistra. Una volta arrivati al magazzino 36, fate esplodere i barili ed entrate nel tunnel sotterraneo che avete appena rivelato, e salite sulle casse per uscire. Procedete verso destra sino a quando non avrete raggiunto nuovamente la superficie, e andate verso il container ad Ovest: dopo esserci saliti sopra, utilizzate la corda per spostarvi verso Sud sino al cornicione, e qui attivate l'interruttore che troverete. Dirigetevi ora verso il deposito 69 (per entrare dovrete arrampicarvi sulle casse e passare dalla finestra, ma suppongo che ormai vi siate abituati) e uccidete i tre uomini di guardia, facendo particolare attenzione a quello che vi lancia contro delle granate. Esplorate il magazzino con il vostro scanner e segnalate il cadavere infetto nel solito modo. Uscite (facendo saltare in aria i barili) e andate verso il cancello, che ora potrete aprire senza problemi visto che avete staccato l'elettricità: tornate nel tunnel e andate avanti sino a quando non troverete un altro cancello, e proseguite passando a destra (per uccidere i tre tizi che vi sparano, è sufficiente che facciate esplodere i barili). Dopo un po', raggiungerete un edificio con due finestre ed, entrandoci, avrete completato questa missione.

MISSIONE 16: GUARDIE D'ELITE DELLA PHARCOM

Le cose si complicano, e di parecchio, in questa diciassettesima missione: i nemici non sono più infiniti come nel livello precedente, ma sono tutti soldati super addestrati, con un'eccellente mira, armi potentissime e giubbotti anti-proiettile. Per la prima volta in tutto il gioco, dovrete realmente impegnarvi per non lasciarvi la pelle, quindi siete avvisati: non affrontate le guardie d'élite in campo aperto, sfrutta-

tutte le coperture per proteggervi e cercate di essere sempre molto veloci. Iniziate prendendo il tunnel sotterraneo, che vi condurrà al magazzino 76 e, di qui, verso Est e poi a Nord, fino a quando non raggiungerete il deposito 87, dove potrete recuperare il fucile da cecchino. Uscite e andate nell'edificio contrassegnato con il numero 85 a est e, una volta dentro, salite sul container bianco per trovare un passaggio. Uccidete la guardia, poi salite sulle casse ed eliminate gli altri due uomini che vi attendono vicino al magazzino 82, nel



MISSIONE #16



ci lungo il lato che dà a Ovest, dirigendovi con cautela verso Sud e verso le due guardie armate di PK-102 che vi attendono di fronte a un edificio non contrassegnato da alcun numero, e uccidetelo cercando di mantenere la distanza. Raggiungete i loro cadaveri e raccogliete le loro armi, poi correte in avanti sino al container verde, al quale dovrete avvicinarvi dal lato Sud (c'è una guardia verso Ovest). Continuate verso Sud e, al recinto, giratevi verso Ovest per trovare il magazzino 74, dove è contenuto il secondo corpo da trovare in questo livello. Non appena avrete piazzato il segnale, comunque, verrete attaccati da due uomini, quindi cercate di girarvi rapidamente e di eliminarli. Tornate al container verde e, guardando verso nord, dovrete riuscire a vedere un edificio con due finestre, senza alcun numero identificativo. Andateci ed, entrando, uccidete la guardia che incontrerete: salite sul cornicione dove quest'ultima vi stava aspettando e, da qui, sul tetto. Verrete accolti da due uomini che vi spareranno con i loro BIZ-2: dopo averli uccisi, raggiungete la loro postazione usando la trave per spostarvi tra i due magazzini. Andate a est e calatevi dal tetto, uccidete i soldati che incontrerete ed esplorate la zona con lo scanner per trovare l'ultimo cadavere: entrate nel tunnel e, dopo il primo scontro a fuoco, andate verso sinistra. Uccidete l'uomo che incontrerete e, quando vi imbatterete nelle successive guardie (solo cinque, mica tante...), sparate immediatamente ai barili. Andate nuovamente a sinistra, e tentate di sbarazzarvi di altri 5 uomini: se ce la fate, proseguite di nuovo a sinistra e, dopo l'ultimo scontro, salite in superficie usando la rampa a (indovinate un po'?) sinistra. Correte molto velocemente verso l'edificio alla vostra destra per finire il livello (non provate neppure a uccidere le guardie sul tetto, altrimenti morirete quasi sicuramente).

MISSIONE 17: DEPOSITO #76

Entrate velocemente nel deposito e oltrepassate la porta alla vostra destra e uccidete l'uomo sul cornicione. Ad est c'è una stanza con un'altra guardia, che potrete eliminare senza grossi problemi sparando ai barili di benzina. Prendete il fucile di precisione che troverete nella cassa, poi salite sul cornicione dove si trovava il primo uomo che avete ucciso e, rotolando, entrate nel buco nel muro. Seguite il muro, poi giratevi verso est e lasciatevi cadere in basso: salite sul contai-

ner più alto di tutti (sempre verso est) e giratevi verso sud. Da qui dovrete vedere un ponte sopra di voi, che dovrete percorrere alla massima velocità, visto che crollerà subito dopo il vostro passaggio. Uccidete l'uomo di fronte a voi, giratevi verso nord e, aggrappandovi al ponte (è importante che lo facciate, altrimenti l'altezza sarà eccessiva) calatevi di sotto. Esplorate le due stanze a Est e a Ovest per racimolare un po' di munizioni, poi procedete verso Sud e poi lungo il percorso ad ovest per contattare Lian. Entrate nella stanza ad Ovest e salite sulle casse, quindi arrampicatevi sul cornicione a Nord e dirigetevi verso Ovest, lasciatevi cadere dal cornicione e continuate nella stessa direzione fino a quando non raggiungerete una stanza con due pile di casse. Salite su quelle alla vostra sinistra e sulla passerella sopra di voi: proseguendo verso Ovest, verrete attaccati da un uomo con una carabina. Dopo averlo ucciso, scendete e prendete il percorso a destra per andare a recuperare un lancia-granate, quindi tornate indietro e proseguite lungo il percorso di sinistra. Sparate ai barili per uccidere tutti gli uomini presenti in questa area, e poi saccheggiate i loro corpi per trovare alcune munizioni (attenti, perché mentre lo fate verrete attaccati da un'altra guardia): ora, andate dietro il container bianco, e troverete un foro nel muro attraverso il quale potrete passare rotolando. Arrampicatevi sulle casse, sul container e sul ponte per trovare altre munizioni per il vostro lancia-granate, poi tornate indietro attraverso il buco nel muro e andate a sud verso il mucchio di casse: salite sulle casse e sul container e troverete un altro buco oltre il quale vi attenderà una guardia armata di PK-102 e un'altra con una carabina d'assalto. Utilizzando le casse, salite sul ponte sopra di voi (che, come al solito, comincerà a crollare non appena ci metterete sopra i piedi) e, giunti dall'altra parte, calatevi di sotto. Guardando verso Sud con lo scanner virale, dovrete vedere il quadro comandi per chiamare l'ascensore: sparategli, e andate verso l'ascensore stesso per finire il livello (fate in fretta, perché è un interruttore a tempo).

MISSIONE 18: TUNNEL D'ACCESSO AI SILOS

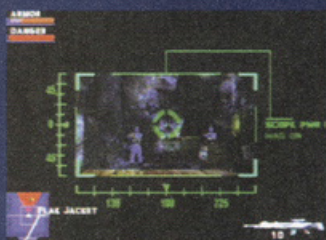
Questo livello è davvero complicato: non c'è la mappa, e verrete sempre attaccati da grupponi di nemici (ovviamente appartenenti ai corpi d'élite della Pharcom). In più, dovrete spesso utilizzare la torcia per vedere dove andate, e diventerete così un facile bersaglio per i letali soldati di Rhoemer ma, con un po' di

SIPHON FILTER





MISSIONE #18



MISSIONE #18

fortuna, riuscirete a superare anche questi ostacoli. All'inizio, uccidete subito i tre uomini che vi aggrediranno: il tunnel a destra è bloccato da alcuni laser (che in questa missione non potrete oltrepassare in alcun modo), quindi ignoratelo e proseguite in avanti fino al ponte. Attraversatelo e contattate Lian, poi andate a destra salendo sulla passerella: procedendo, troverete un ponte (tenetelo a mente, visto che dovrete tornarci di nuovo) e proseguite per trovare una cassa contenente un K3G4, utilissimo contro le guardie d'élite. Tornate al primo ponte e, usando la torcia elettrica, individuate le casse sulle quali dovrete calarvi: continuate la discesa sino in fondo e troverete un altro tunnel, dentro al quale incontrerete tre guardie

dalle quali potrete recuperare diverse munizioni. Tornate indietro e salite nuovamente sulle casse, quindi aggrappatevi alla passerella sopra di voi per ritrovarvi a fianco del ponte principale: procedete e, dopo aver sparato alla guardia con il PK-102, andate verso il quadro comandi alla vostra sinistra (verrete contattati da Lian). Raccogliete il giubbotto antiproiettile dalla cassa lì vicino e poi tornate indietro sino all'ascensore fuori uso, appendendovi alla barra rossa sopra di voi, per raggiungere il cornicione sul quale troverete il lanciagranate. Tornate alla pila di scatole vicino al ponte accanto al pannello di controllo dell'ascensore e usatele per salire sulla passerella sopra di voi, mediante la quale arriverete in un corridoio illuminato di rosso: percorrendolo, giungerete ad un interruttore che dovrete premere. Ritornate fino al pannello dell'ascensore (incontrerete un sacco di nemici armati di BIZ-2 e granate, quindi cercate di eliminarli il più velocemente possibile) e attivatelo. Usate quindi l'ascensore al centro di questa stanza, per raggiungere il piano inferiore: correte lungo il solo percorso possibile, abbattendo tutte le guardie che vi arriveranno addosso e poi girate a destra, eliminando gli ultimi nemici prima di salire sulla passerella sopra di voi. Proseguite sino a quando raggiungerete un pulsante per chiamare un ascensore e, usando quest'ultimo, salite al livello superiore. Ignorate l'ascensore e prendete il percorso di destra: oltrepassate il ponte, andate ancora a destra e attraversate un altro ponte. Procedete lungo questa strada e uccidete i terroristi per raggiungere la sala di controllo, quindi disattivate tutti i pannelli per passare al prossimo livello.

MISSIONE 19: BLACKOUT

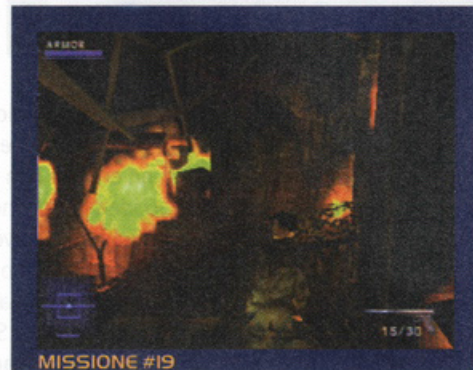
Per uscire dalla sala di controllo, dovrete andare verso le sbarre di ferro di fronte a voi e appendervi a quella

più a destra. Sempre restando appesi, muovetevi verso sinistra e lasciatevi cadere. Scendete verso il basso fino a quando raggiungerete il fondo (tra l'altro, questa parte potete vederla anche in uno dei demo che partono se non premete nulla nella schermata dei titoli, quindi se doveste avere difficoltà potete fare affidamento su quello). Andate verso le casse e raccogliete il giubbotto antiproiettile e il visore notturno. Procedete lungo il tunnel e affrontate tutti i nemici (armati di BIZ-2 o di PK-102) che incontrerete sulla vostra strada. Dopo aver ucciso i due uomini armati di fucile d'assalto e di BIZ-2, accendete la vostra torcia e osservate la zona in cui vi state per calare, in modo da non mancare qualche appiglio. In fondo alla vostra discesa, troverete un uomo ad attendervi: uccidetelo e andate verso il suo cadavere.

Quando il tunnel comincerà nuovamente a salire, usate di nuovo la torcia elettrica per individuare la struttura portante del montacarichi (che ovviamente non è in funzione, dal momento che avete staccato la corrente) e arrampicatevi sopra a esso. Uccidete le due guardie che incontrerete una volta arrivati in cima, e controllate la zona per trovare una cassa contenente un fucile a infrarossi. Usate nuovamente la torcia e correte in avanti sino a quando non arriverete a un punto in cui vedrete un ponte (con un nemico sopra, tra l'altro), e un appiglio sopra di voi. Appendetevi e raggiungete il ponte, attraversate quest'ultimo e quello seguente e uccidete il soldato con il fucile d'assalto che sarà lì ad attendervi. Andate avanti con cautela, e vedrete un altro ponte ricolmo di guardie della Pharcom, che potrete comodamente uccidere con il lanciagranate. Ora che la vostra strada è libera, oltrepassate la porta bianca e vi ritroverete nell'ultimo livello di *Syphon Filter*.

MISSIONE 20: SILO DEL MISSILE

Il lancio del missile è ormai inevitabile, e Lian vi informerà che tutto ciò che potete fare è trovare il codice di autodistruzione, in modo da far detonare il tutto negli



MISSIONE #19



MISSIONE #19

strati alti dell'atmosfera: oltre a questo, dovrete trovare anche il computer contenente i dati del virus *Syphon Filter* (tra l'altro, anche se non c'è nessun tempo indicato sullo schermo, questa è una missione a tempo: se sarete troppo lenti, partirà un conto alla rovescia, finito il quale la missione sarà automaticamente fallita, quindi cercate di fare in fretta). Cominciate prendendo il giubbotto anti-proiettile vicino alla vostra posizione di partenza e girate attorno al razzo: qui, incontrerete una guardia armata di PK-102 e, usando l'ascensore per andare al livello 3, vi troverete davanti a due uomini armati di BIZ-2 e PK-102. Dopo averli eliminati, raggiungete il razzo (con l'apposita passerella), e armeggiate con il pannello di comandi. Alla fine dell'animazione, vedrete apparire un simpatico timer (di tre minuti), e dovrete precipitarvi verso l'ascensore che avete utilizzato per raggiungere questo livello, in modo da salirci prima che la grata si abbassi. Se avete fatto in tempo, la grata si rialzerà, e dovrete raggiungere l'ascensore dove avete visto apparire Rhoemer, usandolo per scendere al livello 2: procedete in avanti, e verrete contattati da Lian. Poi, uccidete l'uomo armato di PK-102 e quello con il fucile e andate nella sala di controllo, dove dovrete sbarazzarvi piuttosto velocemente di altre tre guardie e due scienziati. Nel cadavere di uno di questi ultimi, troverete una scheda magnetica da utilizzare per aprire la porta che conduce al main-frame. Una volta dentro, uccidete tutti gli uomini che vi attaccheranno (o ignorateli, se non avete più tempo) e poi utilizzate la mappa per capire quale computer dovrete utilizzare, e preparatevi allo scontro finale con Rohemer.

MISSIONE 21: SCONTRO FINALE

Arrampicatevi subito sul computer di fronte a voi e poi sulla passerella a destra, tenendovi sul centro: da sotto, Rhoemer non potrà colpirvi, e tutto quello che dovrete fare sarà prendere le granate a gas da lì vicino e lanciarne una verso il basso per uccidere il capo dei terroristi senza rischi.



Prodotto da
Cryo Interactive
Sviluppato da
Interno
Distribuito
in Italia da
C.T.O.
Prezzo
L. 99.900
Sito Internet
www.cryo-interactive.com

SOLUZIONI



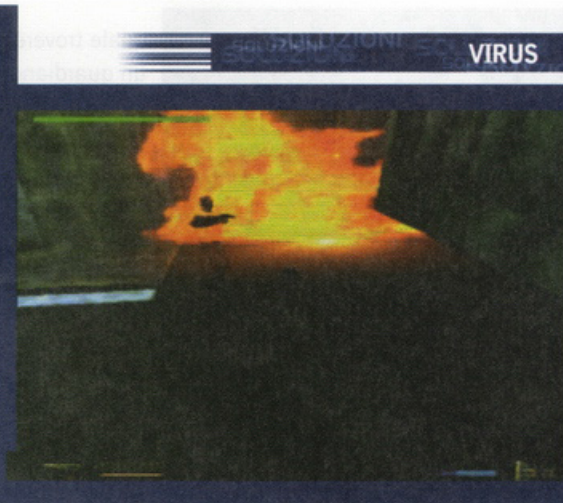
**Il male ha infestato una nave
e i topi l'hanno già abbandonata da tempo...
Siete rimasti solo voi e la voglia di tirarvi
fuori dall'ennesimo affare di zombie & mostri.
Ricaricate le armi e state pronti
a cominciare la partita con...**

VIRUS

MISSIONE 1: TROVARE L'ACCESSO AL MASTUROIPPBRB PLAZA

Appena partiti vi ritroverete nelle fogne della città alla ricerca di una via d'ingresso alternativa per il palazzo. Procedete cautamente eliminando a colpi di pistola le prime creature che incontrate (degli innocui ragnetti) fino ad arrivare a una porta con un interruttore davanti. Se ci fate caso l'interruttore emette delle piccole scosse elettriche. Quando vi avvicinerete arriverà Sutter (il vostro compagno) che sparerà all'interruttore e vi spiegherà che era contaminato. Ricordatevi quindi di crivellare ogni

interruttore "luccicante" che incontrate (se volete risparmiarvi il primo incontro con quel fesso del vostro collega sparate direttamente all'interruttore da lontano). Appena entrati nella stanza successiva vedrete alzarsi delle tristemente bidimensionali colonne di gas nocivo da evitare assolutamente. Attivate il comando per aprire la porta successiva e farle sparire. A questo punto avrete notato una cosa: gli interruttori verdi sono gli unici utilizzabili e la maggior parte delle porte può essere attraversata solo in un senso (a meno che la trama non richieda diversamente; in quel caso, solo dopo aver massacrato tutti i mostri presenti nella stanza di



CONSIGLI UTILI PER SOPRAVVIVERE

Tenete sempre d'occhio il numero di proiettili rimasti nella pistola. Visto che le munizioni sono illimitate, conviene sempre finirli e ricaricare prima di entrare nella stanza successiva. Lo stesso discorso vale per il taser ma non per il fucile che, avendo le munizioni contate, è meglio usare con parsimonia. Tenete comunque presente che al termine di ogni missione verrete completamente riforniti di proiettili e di energia vitale. Quando vi trovate ad affrontare combattimenti contro quantità ingenti di nemici o contro mostri particolarmente grossi e potenti, la cosa migliore da fare è bloccare il più vicino (o comunque il più pericoloso) con il taser e sparare nel mucchio (tanto la mira è automatica) con le altre armi. A voi scegliere di caso in caso se è meglio usare fucile o pistola. Tenete comunque sempre il dito ben poggiato sul tasto L1 che vi permette di spostarvi lateralmente in modo da evitare più agevolmente attacchi improvvisi e pericolosi. Oltre a questo, potete solo pregare il vostro Dio che lo squallido motore del gioco non vi crei troppi problemi coi suoi continui rallentamenti...

turno, l'interruttore rosso diventerà magicamente verde... Mah...). Procedete nella stanza successiva e fate fuori gli zombie (se vi preoccupano utilizzate pure il taser, ma non il fucile, per favore). Dopo averli eliminati non correte subito in avanti ma spostatevi lentamente (magari di lato) in modo da vedere apparire sulla sinistra uno strano coso (non so come altro definirlo) senza sporgervi troppo (in modo da evitare di venire colpiti dai proiettili che spara). Fatelo fuori con un paio di colpi e proseguite eliminando gli zombie che vi si tufferanno improvvisamente addosso dall'alto (uh, che paura!). Salite lungo le due scale sempre massacrando qualsiasi cosa vi si pari davanti e vi ritroverete in una stanza enorme con un altro coso che vi spara addosso dal centro mentre un'orda di zombie tenta di acchiapparvi. Mettetevi a correre tenendo premuto L1, in modo da tenere sempre la mira puntata verso il fetentone al centro e sentitevi liberi di usare il fucile. Una volta risolta la situazione spunterà dal nulla Sutter che, ovviamente, non saprà che pesci pigliare. Tuffatevi nel buco da cui sono usciti gli ultimi zombie e macellate i ragni che vi assalgono all'improvviso. Sparate all'interruttore contaminato prima di premerlo e scappate subito su per la scala per evitare di finire soffocati dal gas. A questo punto verrete assaliti da un bestione con cui sarà il caso di usare una sapiente combinazione di L1 e canne mozze. Una volta eliminato avrete terminato la prima missione (che credevate, che fosse già finita?). Salvate, mi raccomando!

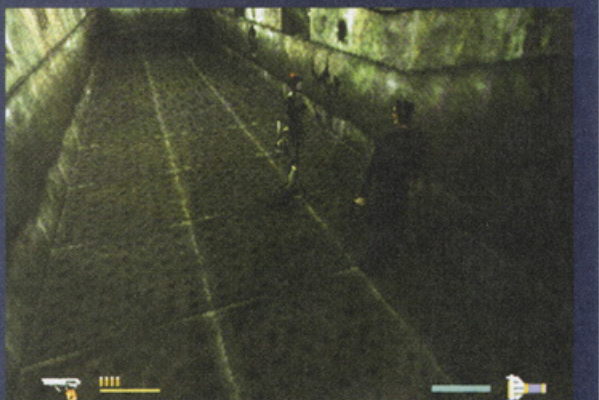
MISSIONE 2: TROVARE L'ACCESSO AL PIANO SUPERIORE

Procedete tranquillamente devastando tutto quello che incontrate, dopo il dialogo col fesso imboccate l'unica porta agibile e macellate il mega-zombie. Nella stanza successiva cercate di sbrigarvi il più possibile per evitare le esplosioni che vi tolgono preziosa energia vitale. Procedete sparacchiando di qua e di là, fino a giungere all'ascensore al cui interno dovrete premere (inutilmente) il pulsante. Improvvisamente sentirete quell'incapace di Sutter chiedere aiuto. Tornate di corsa indietro e fate fuori quei quattro mostriciattoli che l'hanno messo in crisi. Come ringraziamento vi curerà dalle vostre ferite (finalmente si rende utile...). Entrate nel portone davanti a cui si piazzerà con fare minaccioso e proseguite fino a giungere in una stanza in cui dovrete premere un tasto su una console. Tornate indietro ed entrate nella porta aperta da Sutter. Macellate i ragnoni senza confidare troppo nello scadente aiuto del fesso e, dopo essere stati terrorizzati dalle angosce urla dei civili che chiedono aiuto, entrate nella porta per terminare la missione.

MISSIONE 3: RITROVARE L'ORIGINE DEGLI SPARI E RAGGIUNGERE IL PIANO SUPERIORE

Seguite Sutter fino ad arrivare a una porta dietro la





quale troverete un guardiano che vi avviserà della presenza di un paio di civili ancora in vita nel palazzo. Bisogna trovarli. Per fortuna Sutter resterà lì col guardiano.

Procedete attraverso l'u-



nica porta agibile fino ad arrivare su un ponte dove verrete assaliti da diversi gruppi dei soliti zombie. Uccideteli tutti per guadagnare l'accesso alla stanza successiva. Procedendo giungerete alla stanza con la donna da salvare dove troverete anche un nuovo tipo di nemico (ma è solamente più

grosso degli altri, niente di particolare.). A questo punto dovete tornare da Sutter facendovi seguire dalla tizia e stando attenti a non farla ammazzare (buttate un occhio alla sua barra di energia che sarà comparsa sotto alla vostra). La via del ritorno sarà ben più difficoltosa che all'andata, con nemici più agguerriti e un nuovo tipo di zombie capace di spararvi addosso. Quest'ultimo è sicuramente il più pericoloso e quindi quello da bloccare per primo col taser. Mi raccomando difendete Sonia, visto che la

sua morte decreterebbe la comparsa della tanto odiata scritta "Game Over". Una volta tornati dagli altri verrete curati da Sutter e potrete ripartire alla ricerca dell'altro civile. Ripassate sul ponte affrontando altre orde di zombie (ricordatevi: il più pericoloso è quello che spara, gli altri si tengono facilmente a distanza). Dopo aver attraversato il ponte sentirete un urlo maschile e potrete accedere a un'altra porta dietro la quale troverete l'obiettivo delle vostre ricerche.

Difendetelo fino al "campo base" e riceverete ulteriori cure. A questo punto vi ritroverete assediati da orde di mostri che arriveranno a getto continuo, e dovrete tenerli a bada grazie anche all'aiuto di Sutter e del guardiano. Come al solito la prima cosa da fare è demolire lo zombie "sparante" (magari a fucilate per fare in fretta) poi potrete dedicarvi a tutti gli altri. Usate l'arma che preferite, ma tenete conto che dopo un po' spunterà un bestione simile a quello affrontato alla fine della prima missione e il fucile potrebbe rendersi utile...

MISSIONE 4: TROVARE IL MALE E DISTRUGGERLO

Appena iniziata la missione vi ritroverete a dover combattere contro degli umani armati di pistola (il motivo non ci è dato saperlo). Eliminateli tutti senza contare più di tanto sull'aiuto di Sutter e premete l'interruttore per proseguire nella stanza successiva. Fate fuori il bestione che uccide l'uomo, premete l'interruttore e proseguite. Tenete conto che per poter avanzare dovrete sempre far entrare Sutter nella stanza (ah, che sofisticata intelligenza artificiale...). Premete il tasto sulla console in modo da liberarvi il passaggio qualche stanza più indietro. Tornate sui vostri passi liberandovi dei mostri che incontrate; fate attenzione perché questi, oltre a essere belli grossi, sparano. Lavorate bene di taser il primo e non dovrete avere grossi problemi. Una volta fattolo fuori proseguite e, nella grossa hall in cui avete combattuto con gli uomini, troverete, altri due bestioni ben riparati dietro degli ostacoli. Continuate a muovervi e non dovrebbero crearvi troppi problemi. A questo punto aprite la porta per vederne uscire una tonnellata di bestiacce simili alle precedenti.

Anche qua solito discorso: sparare continuamente e non stare mai fermi. Usate pure tutti i colpi di fucile che volete, tanto per il boss di fine livello sarà più efficace la pistola. Una volta fatta fuori la marmaglia procedete nella stanza successiva dove troverete una donna che, oltre a curarvi, vi spiegherà un paio di cosette su quello che sta accadendo. A questo punto dovrete affrontare l'intelligenza artificiale che ha preso possesso del palazzo. E dovrete farlo da soli, visto che la donna viene squartata e Sutter viene fatto svenire a colpi di

I FILM VANNO VISTI AL CINEMA

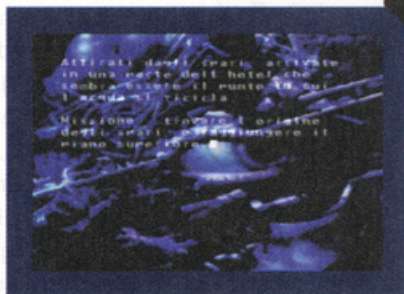
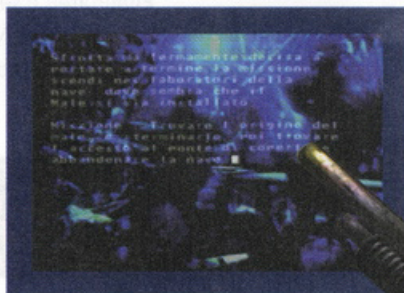
Virus non è solo uno splendido videogioco. È anche l'adattamento in digitale di un film uscito nelle sale italiane qualche mese fa che vedeva protagonista la bella Jamie Lee Curtis (finalmente tornata all'horror dopo i fasti di Halloween) in compagnia di William Baldwin, Donald Sutherland e Joann Pacula (a dire il vero, più che dell'adattamento del film, si parla di una storia completamente differente che utilizza lo stesso background). Purtroppo al cinema me lo sono perso e a noleggio non è ancora uscito per cui mi devo limitare a riferirvi quello che ho recuperato sparso in giro per la rete. Diretto da un certo John Bruno (alla sua prima opera da regista; in passato ha curato gli effetti speciali di quasi tutti i film di James Cameron e di altre cosette come Batman Returns, Cliffhanger e Heavy Metal) il film vede l'equipaggio di una nave di salvataggio americana rifugiarsi nell'occhio di un tifone per fermarsi a riparare dei danni. Si trovano davanti al relitto di una nave russa e il capitano (Sutherland) si rende conto che recuperandola guadagnerebbero parecchio. Per cui l'equipaggio decide di tentare l'impresa nonostante l'opposizione del navigatore (la Curtis) e del capo ingegnere (Baldwin). Appena viene ripristinata la corrente elettrica sulla nave cominciano a verificarsi strani fenomeni e i membri dell'equipaggio scompaiono uno a uno. Solo quando troveranno l'unica superstite della nave russa (l'ufficiale medico interpretato dalla Pacula), scopriranno che il nemico non è l'equipaggio russo della nave...

tentacoli sulla fronte. In linea di massima lasciate pure perdere l'esaltato che corre di qua e di là (non sono ancora riuscito a capire con che criterio spari, di certo non per colpire voi), che tanto è invulnerabile, e dedicatevi al super computer. Usate la pistola che è più veloce e fa altrettanto male e spaccate giù tutto. A questo punto Sutter recupererà il diario della nave che si vede nella presentazione e ne leggerà alcuni passi. Ha avuto tutto inizio lì! Bisogna andare a dare un'occhiata. (Mannaggia, quando ho visto il mega computer speravo di essere già allo scontro finale...).

MISSIONE 5: TROVARE L'ELECTRA

Ovviamente arrivare subito alla nave sarebbe troppo semplice e, infatti, dovrete sorbirvi una scampagnata per il porto fra ragni giganti, mostri meccanici e altre amenità. A partire da questa missione avrete a disposizione anche un mitragliatore dagli effetti veramente devastanti (ma dalle munizioni alquanto limitate; regolatevi di conseguenza). Inoltre, premendo R2, potrete avere accesso a un taser di maggiore potenza ma dotato di pochissime cartucce. Dirigetevi verso l'unica direzione agibile e vi ritroverete ad affrontare un assalto di mega aracnidi. Devastatele tutte e state attenti a non farle avvicinare troppo: quando vi si approssimano emettono strani fasci di luce blu che fanno un male incredibile. Come per miracolo, quando avrete eliminato tutti i ragni, le fiamme si spegneranno. Procedete lungo la strada che era bloccata dal fuoco e azionate l'interruttore vicino alla porta per ritrovarvi preda del solito assalto a sorpresa da parte di un trio di mostri giganti che tenteranno a tutti i costi di invitarvi a cena. Risolta questa imbarazzante situazione premete di nuovo il pulsante e la porta magicamente si aprirà. Entrate e avanzate con prudenza. A un certo punto verrete assaliti da orde di

ragni; indietreggiate traforandoli di proiettili (ricordatevi di tenerli a distanza). Premete il pulsante e, dato che la porta non si aprirà, dovrete trattenere un'orda di zombie elettrici mentre Sutter si occuperà della serratura. Potete tenere le bestiacce a bada anche con la pistola, ma è un po' rischioso, forse è meglio usare il mitra. Una volta usciti avrete trovato la nave ma non potrete accedervi: è protetta da un campo elettrico. Lasciate Sutter a guardia della nave e proseguite facendovi strada fra ragni e fiamme. State attenti che, dopo la stanza coi ragni, vi ritroverete ad affrontare dei bestioni che sparano a raffica. Basterà però muover-





si velocemente per impedirgli di prendere bene la mira e potrete massacrarli abbastanza agevolmente. Proseguendo giungerete in una stanza dove sarete assaliti da una specie di telecamera mutante. Non degnatela neanche di uno sguardo e dedicate i vostri sforzi al generatore. Facendolo saltare per aria vi libererete in un colpo solo di telecamera e campo elettrico. A questo punto bisogna tornare da Sutter. Aprite la porta, ammazzate il bestione e proseguite evitando i ragni fino all'uscita (la porta si aprirà automaticamente). Non fermatevi ad ammazzare i ragni perché arriveranno all'infinito.

MISSIONE 6: CERCARE DI TROVARE TUO FRATELLO E DI COMPRENDERE L'ORIGINE DEL MALE

Seguite Sutter nei meandri della nave ammazzando tutto quello che incontrate. Tenete conto che, stranamente, in questa occasione il fesso si renderà effettivamente utile e potrà tranquillamente far fuori i nemici da solo. Comunque: ammazzato il primo mostro, avanzate fino a sentire i colpi della pistola di Sutter (segnale che sta per saltar fuori qualche fetentone); indietreggiate e fate fuori i nemici del caso. Dopo aver eliminato i due ragni avanzate a marcia indietro tenendo d'occhio le retrovie per evitare di essere colpiti dallo zombie che vi spunterà alle spalle. Entrate nella stanza successiva e ripetete la stessa solfa (questa volta il mostro alle spalle arriverà dopo che avrete ucciso i primi due) e proseguite. Una volta eliminata la marmaglia Sutter recupererà un aggeg- gio utile per aprire le porte bloccate. Tornate indietro (dietro l'altra porta presente in questo locale si trova una stanza completamente inutile) e difendete Sutter dall'assalto dei ragnetti mentre tenta di forzare la porta. Nella stanza successiva, dopo averla svuotata, dovrete ripetere il processo. In questo caso la cosa migliore da fare è allontanarsi dal fesso e piazzarsi in un angolo della stanza in modo da poterla tenere interamente sotto tiro. Procedete nel locale successi-



vo e fate fuori i mostri (non affidatevi troppo a Sutter, che ritorna a essere un perfetto imbecille) per salvare vostro fratello Thomas. Una volta eseguita la strage, il vostro caro fratellino vi racconterà la sua storia (praticamente fa un riassunto del filmato intro- duttivo) e finirà giusto in tempo per l'arrivo di un paio di mostriciattoli che ammazzeranno Sutter. Eliminateli e seguite Thomas fino a un passaggio verso la stiva. Non si sa bene per quale motivo Tom deciderà di abbandonarvi e dovrete proseguire da soli.

MISSIONE 7: TROVARE L'ORIGINE DEL MALE E STERMINARLO, POI TROVARE L'ACCESSO AL PONTE DI COPERTA E ABBANDONARE LA NAVE

Oltrepassate la prima porta e procedete con cautela. Nel corridoio in cui andrete a trovarvi spunteranno all'improvviso dei tentacoli dalle pareti (due a sinistra e uno a destra). Eliminateli a colpi di pistola e procedete. Dopo aver distrutto il terzo tentacolo restate fermi sul posto, giratevi di 80 gradi e procedete in retromarcia in modo da poter far fuori all'istante i ragnetti che salteranno improvvisamente fuori dalle retrovie. Proseguendo vi ritroverete chiusi in una stanza con due ragni giganti e uno strano zombie immobile in un angolo. La prima cosa da fare è uccidere lo zombie (a dire il vero la prima cosa da fare è selezionare il fucile...) per poi dedicarsi anima e corpo alla devastazione delle aracnidi. Eliminato il pericolo premete l'interruttore per aprire la porta successiva e scappate dalle orde di ragnetti che vi inseguiranno. Tenete conto che arrivano a gruppi di tre e in quantità illimitata per cui, se vi sentite in pericolo, potete pure far fuori i primi, ma dovrete scappare in ogni caso. Continuate a scappare anche dopo che un'esplosione improvvisa vi avrà fatto saltare le coronarie (sì, come no, con tutta 'sta atmosfera è inevitabile). Una volta che si sarà chiuso il portone alle vostre

spalle vi ritroverete davanti a un interruttore contaminato. Se non volete vedere Joan schiacciata dalla chiusura di un portone sparategli e proseguite. Sparate ai due ragni e allo zombie nascosti dietro le casse. Se vi muoverete con cautela potrete anche farli fuori prima che si accorgano di voi. Entrate nella stanza successiva e massacrare i due zombie. Verrete assaliti alle spalle da un gigante. Non dategli retta (anche perché il massimo che potete fargli è immobilizzarlo temporaneamente col super taser) e dirigetevi in fondo al locale. Sparate all'interruttore e quindi attivatelo per guadagnarvi l'accesso alla stanza successiva. Eliminate i tentacoli, sparate all'interruttore posseduto e attivatelo per proseguire. Attraversate l'unica porta disponibile e vi ritroverete allo scontro finale con l'intelligenza aliena che ha preso possesso della nave. Il bestione che dovrete affrontare non può essere ferito con le armi normali per cui limitatevi a tenerlo lontano e a continuare a muovervi per evitare i suoi colpi. Nella stanza ci sono quattro colonne contenenti del combustibile. Sparandogli, farete fuoriuscire delle brevi fiammate che possono danneggiare il nemico (ma anche voi, state attenti). La cosa migliore da fare è tenersi nel lato esattamente opposto della stanza rispetto al bestione, in modo da sparare alle taniche vicino a lui senza correre il rischio di prendere fuoco. Una volta che lo avrete eliminato uscite dalla stanza e premete l'interruttore per chiudere la porta alle spalle. In un ultimo rantolo di vita il gigante scatterà verso di voi e rimarrà bloccato sotto il portello sparandovi addosso tutto quello che gli rimane. Continuate a muovervi a destra e a sinistra per evitare i colpi e riempitelo di piombo fino a farlo stramazzare al suolo. Entrate nell'ultima stanza dove vi riunirete con vostro fratello. Arrampicatevi lungo la scaletta e gustatevi la sequenza finale. Finalmente avete portato a termine questo gran bel pezzo di software, finalmente avete avuto la meglio su questo ennesimo pericolo giunto dallo spazio (ma tornerà, lo fanno sempre), finalmente avete visto un altro FMV, ma, soprattutto, finalmente posso rimettermi a giocare a *Lunar*.

RIDATEMI TOMB RAIDER

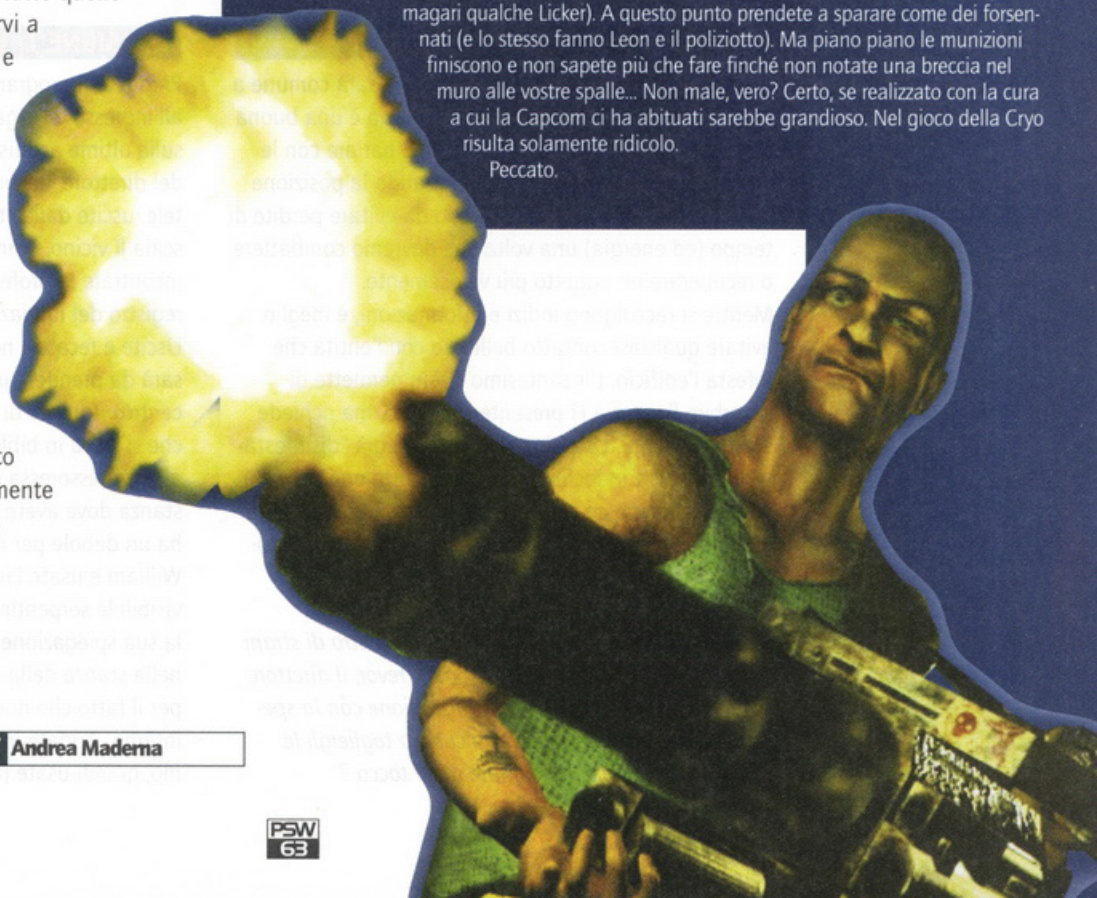
In teoria lo spazio per recensire *Virus* non ce l'abbiamo. In pratica il gioco si è rivelato più breve del previsto e le due pagine avanzate in qualche modo bisogna pur riempirle, no? Sostanzialmente stiamo parlando di un pseudoclone di *Resident Evil*. Pseudo perché il motore di gioco ricorda più quello di *Silent Hill* e *Metal Gear Solid*; clone perché le atmosfere che i programmatori hanno cercato (fallendo clamorosamente) di ricreare ricordano più i giochi della Capcom. Nel corso del gioco avrete sotto il vostro controllo una dolce pulzella arruolata nelle forze di polizia che si ritroverà a dover fronteggiare una strana forza maligna che pare aver preso possesso di qualsiasi aggeggio elettronico si trovi all'interno del srfrottincolot. In parole povere dovrete sparare, sparare, sparare, schivare, sparare, sparare, premere qualche interruttore, sparare e sparare.

La struttura di gioco è molto semplice, e il massimo dell'enigma che vi si porrà di fronte consisterà nel riempire di proiettili un interruttore contaminato prima di attivarlo. In linea di massima dovrete limitarvi ad avanzare lungo l'unica strada possibile eliminando qualsiasi cosa vi si pari davanti. Tutto questo nello splendore di un motore tridimensionale talmente avanzato e perfezionato da rallentare anche solo quando fate fuoco in una stanza completamente vuota. Oltretutto non è che ci sia gran che da muovere: le texture sono poche, sgranate, mal rifinite e spoglie (in una parola brutte). I nemici sono definibili come mostri semplicemente perché non si riesce veramente a capire che cosa siano. Per non parlare di chicche come le colonne di fumo bidimensionali...

Vabbè, magari il gioco è divertente e adrenalinico, proviamo a fare una partita. La prima impressione riguarda il sistema di controllo ed è parzialmente positiva. La disposizione dei tasti è abbastanza intuitiva e, dopo un po' di allenamento, risulta abbastanza semplice destreggiarsi fra le varie armi. Il vero problema viene dall'agilità del personaggio (tranquillamente paragonabile a quella di un ippopotamo). Per capirci, se vi ritrovate con poca energia e un nemico agguerrito alle spalle fate prima a resettare e caricare un salvataggio...

Tutto questo, unito a una localizzazione dei dialoghi penosa, rende impossibile il crearsi di un minimo di atmosfera (cosa fondamentale in questo tipo di giochi). Per capirci il massimo del panico che ho provato è stato all'inizio quando mi sono ritrovato inseguito da dei ragnetti e non riuscivo a farli fuori perché non si girava il personaggio...

A essere onesti va detto che qua e là qualche buona idea c'è, per esempio l'assedio alla fine della terza missione. Il problema è che la scarsa realizzazione e l'inesistente atmosfera rendono ridicoli anche questi passaggi. Ed è un peccato. Provate a immaginarvi la stessa sequenza in *Resident Evil 2*. State usando Claire e, a un certo punto, per tutta una serie di situazioni, vi ritrovate con Leon, un poliziotto e un paio di civili. Di botto si spegne la luce, sentite dei passi, vi nascondete dietro un paio di scrivanie che accatastate come meglio potete, i passi si avvicinano e vi ritrovate preda di un assalto frontale da parte di decine di zombie (e magari qualche Licker). A questo punto prendete a sparare come dei forsennati (e lo stesso fanno Leon e il poliziotto). Ma piano piano le munizioni finiscono e non sapete più che fare finché non notate una breccia nel muro alle vostre spalle... Non male, vero? Certo, se realizzato con la cura a cui la Capcom ci ha abituati sarebbe grandioso. Nel gioco della Cryo risulta solamente ridicolo. Peccato.



Prodotto da
Capcom
Sviluppato da
Interno
Distribuito
in Italia da
Sony
Prezzo
L. 99.000
Sito internet
www.capcom.com

SOLUZIONI

THE GUARDIAN OF DARKNESS

I CONSIGLI DALLA REGIA

- Salvate **solo** all'inizio d'ogni missione, altrimenti rischiate di ricominciare un livello senza gli oggetti che avete già "sprecato" la volta precedente.

- Per conoscere il nome della stanza in cui vi trovate, posate a terra il Datalyzer, ricordandovi di riprenderlo prima di uscire.

- Non attaccate le entità sovranaturali finché non rappresentino una minaccia, vi complichereste inutilmente la vita.

- Potenziate, appena potete, le magie d'attacco (definite dal gioco "sortilegi Warrior") come il Blast Positive per avere una chance negli scontri con gli spiriti più aggressivi.

- Girate sempre a mani vuote per non rischiare di lasciar cadere inavvertitamente un oggetto.

- Conservate, dove possibile, l'energia degli incantesimi. Gli ambienti con un'alta concentrazione d'energia H possono essere utili per recuperare potenza, usando l'incantesimo Drain al loro interno.

- Verso la metà del gioco imparerete un nuovo incantesimo, chiamato Repell Energy, che sarà utilissimo durante i test a testa con le creature dell'oscurità. Si tratta di un sortilegio di difesa, che crea uno scudo di energia intorno a voi dalla durata limitata.

Poltergeist, spiriti che infestano gli edifici abitando le mura e assalendo chiunque si trovi all'interno.

Nei panni di un giovane medium, Ekna, sarà compito nostro sfrattarli definitivamente.

LA DINAMICA DELLE MISSIONI

Il metodo con cui affrontare le indagini sarà comune a tutte le missioni: appena giunti sul luogo è una buona idea dare un'occhiata a tutti i locali e parlare con le persone che incontriamo, memorizzando la posizione delle stanze sulla mappa, in modo da evitare perdite di tempo (ed energia) una volta che dovremo combattere o recuperare un oggetto più velocemente.

Mentre si raccolgono indizi e informazioni, è meglio evitare qualsiasi contatto bellicoso con l'entità che infesta l'edificio. L'incantesimo Drain permette di assorbire l'energia H presente sul posto, ma richiede svariati secondi. Usatelo solo in stanze già "disinfestate" da spiriti e in locali in cui la presenza energetica è molto forte (spesso verrete informati sulla quantità di energia H disponibile direttamente dall'organizzazione).

Il Museo di Antichità di Boston è stato teatro di strani fenomeni, di carattere paranormale. Trevor, il direttore del museo, ha avvicinato l'organizzazione con la speranza che venga mandato qualcuno a toglierli le castagne dal fuoco. Indovinate a chi tocca?

MISSIONE 1 - LO STRANO MUSEO

Prendete il programma della mostra sulla scrivania all'ingresso e l'organizzazione vi darà altre informazioni sulle ultime acquisizioni del museo. Andate nell'ufficio del direttore Trevor. Dopo aver ascoltato le sue lamentele, uscite dalla stanza e scendete di sotto usando la scala lì vicino, quindi entrate nella porta a destra per incontrare la professoressa Mc Randall. Raccogliete il registro del magazzino che si trova su un mobile. Uscite e recatevi nella stanza di fronte a voi, dove ci sarà da prendere una chiave (appoggiata sulla cassa al centro). Tornate di sopra e parlate con William Burnst, che si trova in biblioteca. Portate il libro su Oaxatlan alla professoressa Mc Randall, che ora si trova nella stanza dove avete raccolto la chiave (evidentemente ha un debole per il nascondino...). Andate di nuovo da William e usate l'incantesimo "See Energy" per rendere visibili le serpentine dell'entità sovranaturale, e dopo la sua spiegazione recatevi nell'ala opposta del museo, nella stanza della mummia di Oaxatlan, riconoscibile per il fatto che non ci sarà alcuna serpentina al suo interno. Andate in trance usando l'omonimo incantesimo, quindi usate la magia Send per rivigorire il nostro

Sii molto cauto. Comincia a raccogliere le dichiarazioni degli

Eccoci qua! Andiamo a trovare il direttore. Probabilmente è nel suo ufficio. Vai in fondo al corridoio, sali sul pianerottolo, è la porta a sinistra.

mister-universo Oaxatlan (sfottere una mummia è fin troppo facile).

All'origine degli strani eventi c'è la suddivisione dei reperti trovati nella grotta in cui è stata rinvenuta la mummia. Le forze paranormali che si contrastano all'interno del museo sono governate dai tre pezzi in cui è stata divisa la maschera di Oaxatlan, e ora starà a voi ritrovare tutte le reliquie e riunirle in un unico artefatto in modo da completare l'antica cerimonia. Prendete la maschera funeraria vicino al "letto" della mummia e fate una visitina al direttore del museo. Ignorate le richieste della professoressa Mc Randall (tanto non potrete "interagire" con lei) e andate vicino al vecchio Trevor per avere la seconda chiave per le casse nel seminterrato. Scendete di sotto, entrate nel seminterrato (porta al centro) e aprite solo la cassa in fondo a sinistra. Raccogliete la reliquia a forma di serpente e salite di sopra. D'ora in avanti dovrete fare attenzione ai colpi lanciati dalle serpentine, quindi cercate di non stare troppo fermi. Dirigetevi nella stanza in cui si trova l'altro reperto (la riconoscerete dal filmato con le maschere che si sollevano) e raccogliete la seconda reliquia a forma di serpente. Tornate nella stanza della mummia e quindi proseguite oltre fino a raggiungere un locale con un altare circolare al centro. Posate la maschera e le due reliquie su di esso e avrete completato la prima missione.

Il nuovo proprietario del magazzino di alcolici Volstead è stato trovato morto con diverse ferite di arma da fuoco. Il fatto strano è che non si sono trovati bossoli sul luogo del delitto. Sicuri di poter scroccare un goccetto, Ekna e William si recano sul posto...

MISSIONE 2 - WHISKY A FIUMI

Prima dell'inizio di questo caso, avrete a disposizione due armi, pronte a essere raccolte sui mobili che adornano il Tenebrans. La prima è un tipo di granata che, una volta depositata a terra e innescata per qualche secondo, lancia una scarica di energia positiva in grado di spazzare via qualunque spettro in un colpo solo. La seconda è il Pkblaster, una specie di fucile ad energia molto potente che però ha solo dieci colpi a

disposizione. Usate le granate, facendo attenzione a non sprecarne neanche una, contro gli spiriti che incontrerete nelle varie stanze del magazzino per liberarvene rapidamente. Dalla stanza dei macchinari (seconda localizzazione) prendete la porta a sinistra e proseguite fino al magazzino (ricordatevi di usare il Datalyzer per sapere il nome dell'area in cui vi trovate) azionando l'interruttore di corrente che incontrate in uno dei corridoi.

Raggiunto il magazzino, liberatevi dello spettro con la solita granata e cercate la chiave della roulotte (sospesa su una cassa). Avvicinatevi alla chiave, usate l'incantesimo esorcismo e raccoglietela. Tornate alla roulotte ed entrateci, quindi esplorate l'interno ricordandovi di prelevare le carte, i vecchi giornali e il diario di Rose. Saprete così del coinvolgimento di quei luoghi in vecchie vicende malavitose successe negli anni del proibizionismo, che avevano come protagonista un certo gangster di nome Ernie, che ancora infesta in forma spettrale il vecchio deposito di whisky di contrabbando. Uscite e vedrete William Burnst in preda a una crisi di nervi (beh, non proprio...) e quindi lasciare questa valle di lacrime. Andate nella stanza dei barili prendendo la piccola porta di fronte alla roulotte, fate sloggiare il fantasma con l'ultima granata (sempre che non ne avete sprecata neanche una, altrimenti dovrete ucciderlo combattendo) e usate l'incantesimo Gate per ritrovarvi nella cantina, che poi, secondo l'organizzazione, sarebbe l'aldilà in cui si trova lo spirito malva-



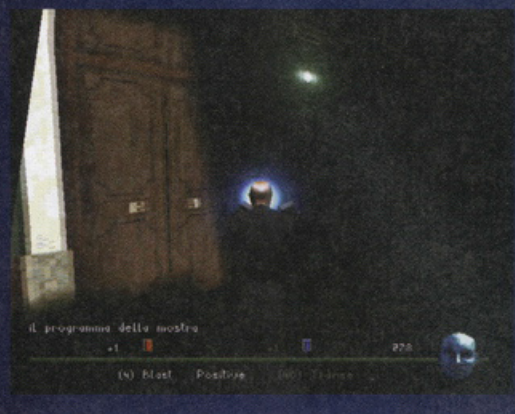
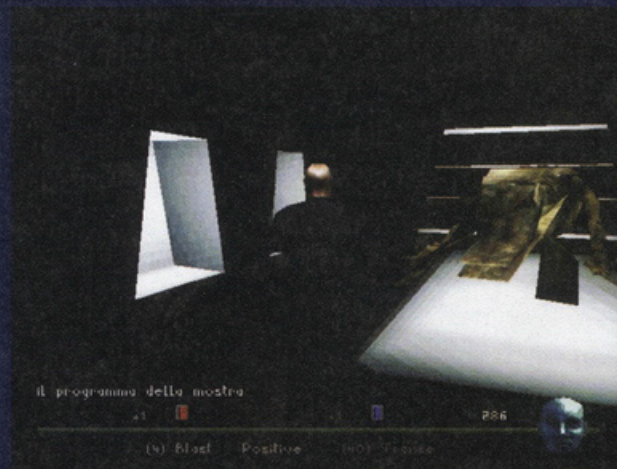
PRENDETE IL CONTROLLO DEL SOVRAN- NATURALE

Potete controllare Ekna sia con lo stick analogico di sinistra (sempre che abbiate un Dual Shock) che con il pad digitale. Il mio consiglio è di usare sempre l'analogico per muoversi per la sua comodità e precisione. Nei combattimenti è una buon'idea usare una combinazione dei due controlli, premendo il pad direzionale per far spostare rapidamente di lato il nostro personaggio.

Start: mette il gioco in pausa. Se volete salvare la posizione (meglio farlo sempre all'inizio di ogni livello) dovete mettere in pausa, uscire al menu di gioco e registrare il salvataggio dal menu Memory Card.

Select: apre l'inventario, in cui è disponibile l'utilissima (eufemismo) mappa della missione, l'elenco degli oggetti e dei sortilegi, divisi in due categorie, Warrior e Medium. Per usare gli incantesimi dovete prima selezionarli da questo menu premendo X e poi sceglierli durante il gioco usando

L1. Avanzando nel gioco saranno disponibili nuove magie e soprattutto nuovi livelli di potenza per quelle già presenti. Il livello di potenza è indicato con due numeri a destra del nome del sortilegio. Il primo segnala l'attuale carica dell'incantesimo selezionato, e il secondo la carica totale disponibile



gio. La cantina in cui si nasconde Ernie è anche il locale con più energia H disponibile, quindi è una buona idea usare il drain appena scesi per raccogliere dei preziosi punti-potenza. Già, ma Ernie dov'è? Per farlo apparire lanciate un see spirit, e il nostro gangster demoniaco farà la sua comparsa, cogliendo l'occasione per sparare due o tre cavolate sul proibizionismo. Prendete subito il libro che è comparso sul tavolo al centro e uscite rapidamente usando ancora il sortilegio gate. Appena siete di sopra, armate il PK Blaster e sparate tutti i colpi addosso allo spirito, quindi finitelo con il blast positive a piena potenza. Se siete feriti, potete tornare di sotto usando il Gate, curarvi con l'Heal e risalire di nuovo per finire il nostro simpatico fantasmuccio una volta per tutte.

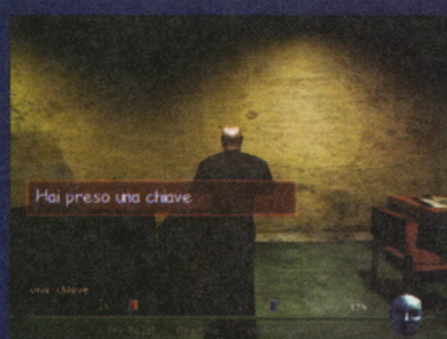
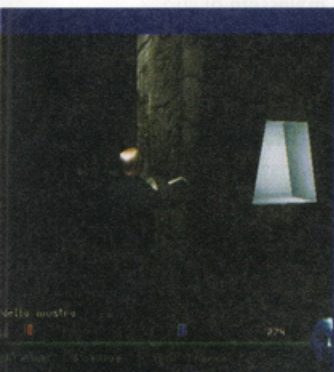
Neanche i fantasmi reggono gli hamburger, a quanto pare! un noto fast food è stato letteralmente infestato da strane presenze che si lamentano del trattamento ricevuto o dei cibi serviti. Ma il responsabile di tutto è lo chef (e non il maggiordomo, come verrebbe da pensare), che si nasconde in qualche anfratto del vecchio stabile.

MISSIONE 3 - NUTRIMENTI DELLO SPIRITO

Liberatevi del "cliente scontento" (o evitatelo se siete a corto d'energie) ed entrate nella porta a sinistra, quindi andate ancora a sinistra e parlate col proprietario del fast food. Tornate nella sala iniziale e raccogliete il

menu per far apparire lo spirito che infesta l'edificio. Ora andate nel retro della cucina, raccogliete la chiave sulla mensola e uscite nel deposito rifiuti del locale (riconoscibile per la donna-spettro al suo interno) e prendete l'ascensore a destra della porta. Appena scesi nel sotterraneo, aprite la scatola a fianco dell'ascensore e raccogliete il vecchio disco. Andate nella stanza con gli armadietti capovolti e prendete il vecchio menu sospeso in un angolo (per raccogliendolo dovete usare l'incantesimo Telekinesis). Tornate di sopra con l'ascensore e prendete il passe-partout magnetico dall'ufficio del proprietario, ora recatevi di nuovo al piano di sotto e usatelo per entrare nella cella frigorifera. Spazzate via gli spiriti con il Blast Positive (opportunamente potenziato) quindi aprite il freezer in fondo e raccogliete la foto di Elvis. Portatela al proprietario per avere in cambio un vecchio libro di ricette. Usate il vecchio disco con il grammofono sulla scrivania e tornate di sotto. Dirigetevi alla cella frigorifera, quindi entrate nella porta che avete aperto con il giochetto del disco e del grammofono e rispedite nell'aldilà i fantasmi che infestano questa stanza. Usate l'incantesimo Gate per ritrovarvi in compagnia dello spirito del vecchio cuoco. Tutto quello di cui ha bisogno per lasciare in pace il fast food è la ricetta del pranzo che cucinò decine di anni fa. Dategli il libro delle ricette e prendete il vaso d'oro nella stanza a fianco. Usate nuovamente il Gate, tornate dal proprietario e posate il vaso d'oro nel suo ufficio per convin-





cerlo a farsi un viaggetto dalle parti di Las Vegas. Andate ora all'ingresso del fast food per assistere a un filmato e portare a termine così anche il vostro terzo incarico.

Sono stati rinvenuti alcuni cadaveri nelle vicinanze dell'Empire State Building, e tutti avevano i tipici segni di chi è caduto da grandi altezze. Il fatto che nessuno abbia tentato di suicidarsi negli ultimi tempi trasforma questo caso in una questione paranormale e costringe il nostro Ekna a cancellare ancora una volta il week-end alle Hawaii.

MISSIONE 4 - LE CIME TEMPESTOSE DELL'IMPERO

Appena arrivati all'Empire State Building, uscite dall'ascensore ed esorcizzate la sclerotissima cameriera che incontrerete nella hall principale. Così facendo, il suo spirito si leverà di torno lasciando un bel biglietto d'imbarco svolazzante. Usate l'incantesimo telekinesis manipulation e cadrà a terra, quindi raccoglietelo e consegnatelo alla biglietteria che si trova in una delle stanze vicine (la scrivania con la scritta "tickets" sopra). Entrate nella sala d'aspetto e date la carta d'imbarco al doganiere, quindi entrate nella porta sulla destra e parlate con il passeggero, che vi dirà di un certo Hans, responsabile della presenza del vecchio dirigibile, o meglio dell'illusione che ha provocato le strane morti avvenute di recente. Una volta saliti sullo Zeppelin, dovrete introdurvi nella cabina del capitano Hans Krueger, ma il capitano accoglie in questo momento solo le visite di bambini (un fantasma pervertito? Chi può dirlo). Salite nelle cabine e rompete i tre giocattoli "posseduti" che svolazzano lì intorno, quindi andate dal moccioso e portatelo di sotto, nella cabina del capitano. Appena entrati, raccogliete il piano di volo del dirigibile, quindi tornate in fretta fino alla hall principale, evitando tutti gli spiriti che adesso inizieranno a spararvi e lo stesso Krueger che vi seguirà, incavolato nero per il furto. Raggiunta la Hall, posate a terra il Datalyzer. L'organizzazione trasmetterà le immagini dell'esplosione del dirigibile, avvenuta oltre cinquanta

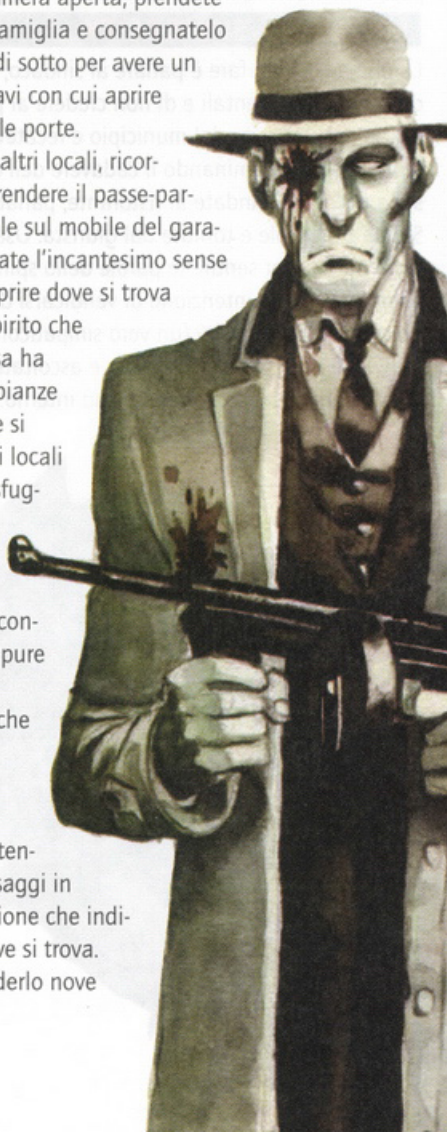
anni prima, costringendo il fantasma del capitano a rassegnarsi all'evidenza e ad abbandonare il famoso grattacielo.

Altre morti bizzarre, ma questa volta il colpevole è nientepododimeno che il gatto di casa. Lo dicevo io di darli sempre da mangiare...

MISSIONE 5 - STRANA COMPAGNIA

Entrate nella porta a sinistra, ascoltate le lagne della signora Windham e salite al primo piano. Andate nell'unica camera aperta, prendete il ritratto di famiglia e consegnatelo alla signora di sotto per avere un mazzo di chiavi con cui aprire (quasi) tutte le porte.

Esplorate gli altri locali, ricordandovi di prendere il passe-partout universale sul mobile del garage, quindi usate l'incantesimo sense spirit per scoprire dove si trova l'entità. Lo spirito che infesta la casa ha preso le sembianze di un gatto, e si sposterà per i locali cercando di sfuggirvi (ma state tranquilli che quando lo incontrate picchia pure lui, e duro). Tutto quello che dovrete fare sarà seguirlo per le stanze prestando attenzione ai messaggi in sovraimpressione che indicheranno dove si trova. Dovrete ucciderlo nove



(che aumenterà col seguito dell'avventura). Per usare gli oggetti, basta selezionarli e uscire dall'inventario premendo Select.

L'oggetto rimarrà attivo in mano ad Ekna. Per usarlo, o depositarlo a terra, premete cerchio. L1: seleziona gli incantesimi Warrior. Premerlo diverse volte per scorrere tra quelli attualmente disponibili.

R1: passa ai sortilegi Medium, attivando quelli disponibili nell'inventario. Premendo più volte questo tasto si scorre tra le magie che è possibile lanciare.

L2: diminuisce il livello di potenza dell'incantesimo selezionato.

R2: aumenta il livello di potenza dell'incantesimo selezionato.

Quadrato: tenere premuto questo tasto durante gli spostamenti per correre.

Croce: premendo questo tasto si raccoglie un oggetto, lo si combina con un altro, o si deposita a terra quello che Ekna tiene in mano al momento (segnalato sullo schermo, in basso a sinistra).

Croce: lancia il sortilegio attivo, se è disponibile abbastanza energia. Tenendo premuto si lanciano raffiche di energia (Blast Positive) o colpi singoli ripetuti (Telekinetik Blast).

Triangolo: usato per aprire le porte, interagire con il fondale, esaminare gli oggetti intorno a Ekna o premere interruttori e leve.

volte, come le vite dei gatti, per liberarvene. Capiterà anche che l'entità prenda la forma della signora Windham. La troverete in cucina, per toglierla di mezzo lasciate che vi parli (vaneggerà del fatto che si sente strana e sola) e quando non avrà più niente da dire, rivelerà la sua vera natura. Togliete al gattaccio tutte le sue nove vite e anche la quinta missione sarà un ricordo.

TENEBRANS

Il tenebrans è il vostro "quartier generale", il luogo in cui farete ritorno dopo ogni missione. In esso vi saranno date tutte le informazioni a disposizione sui vostri incarichi nonché alcuni oggetti utili alla risoluzione di casi particolari (come la seconda missione). Per ottenere queste informazioni, vi basterà andare sotto la vistosa cupola centrale. Quando saprete tutto quello che è stato scoperto su un particolare poltergeist, occupatevi del vostro incarico uscendo dalla porta del tenebrans. Gli oggetti che potrete portare con voi verranno lasciati sui mobili nelle vicinanze della cupola dopo che vi sarà stato illustrato il "briefing" della missione.

Diversi decessi, causati apparentemente da sfinimento, portano il sindaco di Sunset City a chiamare l'organizzazione di Ekna. Il nostro medium, rassegnato a non potersi prendere la meritata vacanza, si reca sul posto.

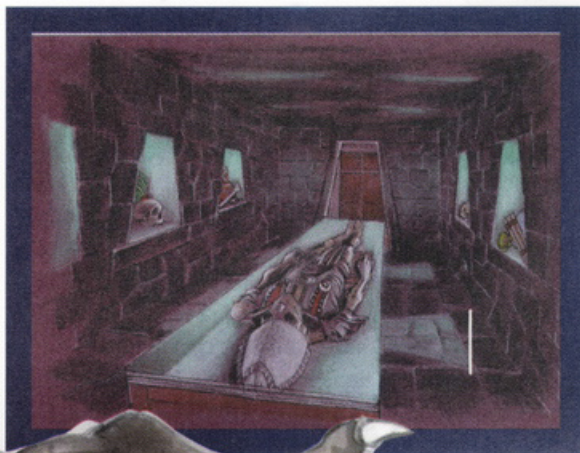
MISSIONE 6 - SUNSET CITY

Là prima cosa da fare è parlare al sindaco, che vi dirà delle morti accidentali e di non credere al paranormale (furbo, lui...). Uscite dal municipio e recatevi dal giurista, che starà esaminando il cadavere dell'ultima persona deceduta. Andate al ristorante, parlate alla Signora Crumble e tornate dal giurista. Usate l'incantesimo trance per sentire le parole dello spirito di Sheridan, che ha intenzione di vendicarsi di tutti gli abitanti di Sunset City (un vero simpaticone, insomma). Fate una visita alla cappella e ascoltate le parole del pastore che incontrerete al suo interno. Ora dirige-

tevi a casa Crumble e girate un po' per le stanze per raccogliere dell'energia mistica, quindi tornate al ristorante. La signora Crumble vi dirà del malessere di suo marito. Andate a casa loro e parlate al signor Crumble. Fate una visita al ristorante, esplorate tutti i locali finché non trovate una strana statuetta. Raccoglietela, e fate attenzione allo spirito di Sheridan che comparirà appena presa la statua. Per liberarvene (temporaneamente) usate il Telekinetic Blast al livello di potenza massima.

Tornate a casa Crumble, visitate il corpo dell'ormai deceduto signor Crumble (per entrare nella sua stanza dovrete farvi dare una chiave da sua moglie) e usate l'incantesimo trance: avrete altre informazioni sulle statuette. Girate per la casa fino a raggiungere l'ufficio di Crumble, prendete la seconda statuetta, levate di torno lo spirito di Sheridan (sempre con il Telekinetic Blast) e andate a parlare con il sindaco. Recatevi alla cappella, esorcizzate il pastore e prendete l'ultima statuetta, che si trova nell'ufficio del giurista. Mettete tutte le statuette sul bassorilievo sul muro del municipio e arriverà per l'ultima volta lo spirito di Sheridan. Naturalmente, essendo un tipo di classe, vorrà sfidarvi a duello nella cappella. Andateci di corsa e dategli il riposo eterno usando il Telekinetic Blast (e magari pure il Repell Energy come scudo) per chiudere in bellezza anche questo caso.

Gli ultimi tre inquilini di un appartamento di San Francisco sono scomparsi in circostanze misteriose.



Appurato che tutti avessero pagato l'affitto, l'organizzazione vi manda a investigare.

MISSIONE 7 - NON PIANGERE PICCOLO

Più che una missione, un bonus-game! Tutto quello che ci sarà da fare sarà passare nell'aldilà entrando nell'armadio della prima locazione e seguire il corridoio fino a raggiungere il bambino (non perdetevi tempo/energia a combattere gli spettri) sull'altare. Sparategli con il Blast Positive per farlo trasformare nella sua vera forma, quindi liberatevi con il Telekinetik Blast. Prendete le lettere che compariranno sull'altare e avrete finito il livello.

Lord Devender Jr, un giovane aristocratico, chiede aiuto all'organizzazione per scoprire le cause delle strane morti avvenute nella sua casa. Tutte le sue fidanzate sono state picchiate a morte, ma la Polizia non è riuscita a scoprire quale sia l'arma del delitto usata per compiere i crimini. Vestiti i panni del Colombo della situazione, fate una visitina a casa Devender.

MISSIONE 8 - NELLA BUONA E...

In questa missione sarà fondamentale l'uso dell'incantesimo Repell Energy per proteggersi dagli attacchi delle entità. Tenetelo pronto selezionandolo con L2 prima di entrare nelle stanze perché le schifezze che le infestano sono molto potenti (due o tre colpi basteranno per lasciarci le penne). Giunti nella villa, fate fuori tutti gli spettri che incontrate girando per le stanze, compresa la biblioteca e il suo guardiano, che apparirà quando raccoglierete la bibbia a terra. Fatto questo, andate a parlare con Lord Devender al secondo piano per avere qualche informazione sulle strane morti successe di recente. Ora tornate di sotto e cercate lo spirito di Miss Olenka (si trova in fondo al corridoio che imboccate dalla prima porta a sinistra), che vi darà una bibbia parlandovi della sua metà malvagia, che sta infestando la dimora dei Devender. Dovrete cercare questa entità, e per trovarla sarà necessario usare l'incantesimo Gate nella stanza delle armi (al primo piano, con il camino e le due armature) dopo aver posato a terra il grande pentacolo guida. Usando il sortilegio Gate finirete nell'aldilà, se un solaio si può definire tale, in compagnia della metà oscura di Miss Olenka. Aprite il baule che si trova in un angolo, esorcizzate la vecchia foto e raccoglietela. Lo spirito vi parlerà di una promessa non mantenuta e della sua vendetta contro tutte le fidanzate del signor Devender (alla faccia della gelosia). Tornate nel mondo reale con il solito Gate e andate a cercare Lord Devender, che adesso si trova nella stanza vicino alla sala da biliardo (primo piano).

Dopo esservi sorbiti le presentazioni di rito e le smanerie tra i due fidanzati, date al Lord la vecchia foto che avete recuperato nel solaio-aldilà. Miss Mussetti vi

IT'S A KIND OF MAGIC

La cosa più importante nel prendere il controllo del gioco è imparare a potenziare opportunamente gli incantesimi, prestando anche attenzione al loro utilizzo e alla quantità di energia disponibile.

Quest'ultima informazione è segnalata in basso a destra con un numero (di solito di quattro cifre), che andrà variando durante lo svolgersi delle missioni. La potenza di ogni magia può essere aumentata dal menu inventario, premendo X dopo aver selezionato l'incantesimo che si desidera utilizzare. Le uniche magie da tenere sempre alla carica massima sono il Blast Positive, che rappresenta la vostra principale arma di difesa, o l'Heal che comunque va opportunamente "dosato" nel suo utilizzo (secondo il grado di ferite riportate). Dopo aver scelto le magie che andremo ad utilizzare, sarà necessario usare i tasti R1 e L1 per selezionarle durante il gioco. Premendo O e M si regola la potenza dell'incantesimo evidenziato al momento. Gli incantesimi sono divisi in due categorie, sortilegi Warrior (per i combattimenti) e sortilegi Medium (per la scoperta di indizi, spiriti ecc.).

Sortilegi Warrior

CALL SPIRIT – usato per invocare uno spirito in vostro aiuto. Lo spirito vi aiuterà a sconfiggere l'entità nemica ma una volta che l'avrà distrutta se la prenderà con voi fino a che avrà tempo a disposizione (infatti l'incantesimo ha durata limitata).

CALL ENTITY – come sopra, ma invocherete un'entità più potente.

BLAST POSITIVE – l'arma offensiva principale di Ekna. Questo sortilegio ha dodici livelli di potenza, e va usato più o meno come un fucile a energia. I colpi sono veloci e potenti e premendo ripetutamente il tasto X è possibile lanciare delle vere e proprie raffiche.

SEND – usato per fornire energia magica ad un'entità indebolita

ERASE TENDRILS – andrebbe usata per rimuovere le serpentine che infestano il luogo in cui ci si trova, ma il fatto che consumi parecchia energia e la capacità delle serpentine di rigenerarsi lo rendono praticamente inutile.

REPELL ENERGY – uno scudo di energia magica dalla durata limitata che vi renderà immuni ai colpi avversari finché resterà attivo.

DRAIN – è l'abilità di assorbire energia dal luogo in cui ci si trova. Dopo averlo lanciato ci vorranno alcuni secondi perché si possa raccogliere l'energia assorbita da questo incantesimo. I posti con un'alta concentrazione di energia H sono le locazioni in cui, usando questo sortilegio, è possibile raccogliere le maggiori quantità di energia.

TELEKINETIK BLAST – potente incantesimo usato per colpire le entità più potenti. Al contrario del Blast Positive, la "cadenza di fuoco" è più bassa, quindi i colpi andranno diretti con più precisione.

TELEKINETIK MANIPULATION – è il sortilegio che permette di spostare gli oggetti col pensiero.

HEAL – Utile magia curativa che andrà potenziata e depotenziata secondo i danni subiti, in modo da non sprecare enormi quantità di energia.

GATE – Apre un passaggio con l'aldilà e vi ci porta in pochi secondi. Sarà necessario per raggiungere spiriti che si annidano in dimensioni parallele o in luoghi non raggiungibili dalla mappa.

Sortilegi Medium

SENSE SPIRIT – usato per scoprire la posizione di un'entità all'interno del luogo della missione. Dopo averlo lanciato, dei messaggi su schermo vi segnaleranno gli spostamenti dello spirito che cercate.

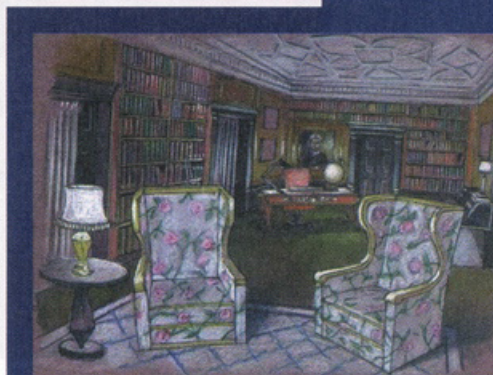
SEE ENERGY – questo sortilegio permetterà al medium di vedere le serpentine dell'entità sovranaturale.

SEE SPIRIT – necessario per vedere spiriti che si celano alla vista rendendosi invisibili

TRANCE – lanciando questo incantesimo, si riuscirà a comunicare con l'entità che si annida in quel luogo, scoprendo così le intenzioni e le ragioni della sua presenza.

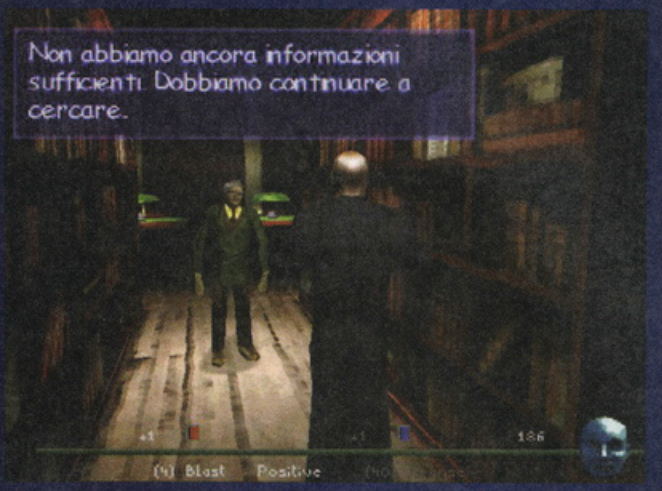
ESORCISMO – l'unico mezzo per liberare persone o cose che si trovano sotto incantesimo.

consegnerà la chiave dello scrigno in cui è custodito l'anello. Andate di sopra e provate a entrare nella camera di Devender, che è stata appena chiusa dalla Signora Alister (tempismo perfetto...). La chiave della stanza si trova al





Non abbiamo ancora informazioni sufficienti. Dobbiamo continuare a cercare.



piano di sotto, nella sala da pranzo. Dopo essere finalmente entrati nella camera del Lord, usate la chiave piccola per aprire la scatola sul comodino a fianco del letto, quindi esorcizzate l'anello e raccoglietelo. Apparirà lo spirito malvagio di Miss Olenka, che minaccerà di morte la neo-fidanzata del nostro Alex (non che vi dispiaccia più di tanto, ma dovrete comunque salvarla per finire la missione). Recatevi in biblioteca, dove si trova Miss Mussetti ed eliminate l'entità proteggendovi con il Repell Energy e attaccando con il solito Blast Positive ben potenziato. Se lo spirito cerca di fuggire, inseguetelo per la casa continuando ad attaccarlo. Sconfiggendo l'entità chiuderete anche l'ottavo caso.

Parecchi abitanti del Nord America sono caduti vittima di una strana epidemia di paura ossessiva, e sembra che all'origine vi sia una strana larva presente nelle carni inscatolate nella fabbrica di Walter Simmons, un industriale apparentemente rispettabile. Rincuiorato dal

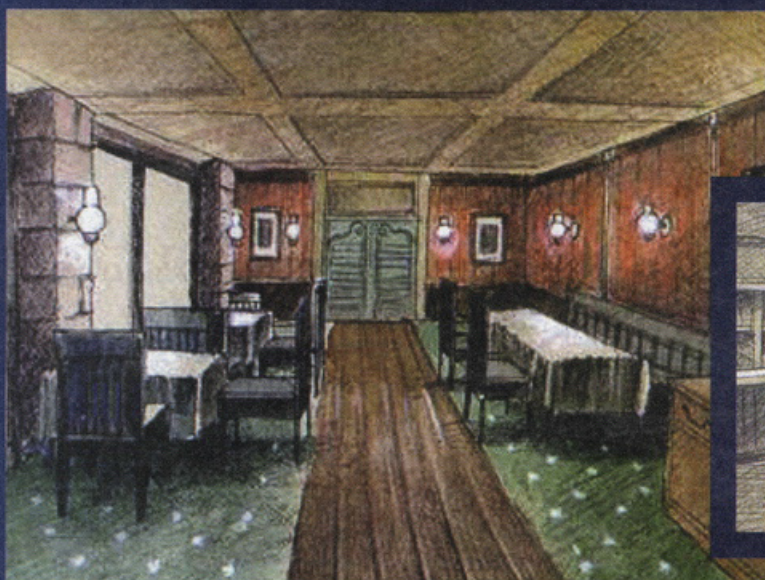
fatto di essere vegetariano, Ekna prepara la valigia e si dirige a nord.

MISSIONE 9 - LARVE IN SCATOLA

Girate per la fabbrica finché non incontrate dei dipendenti che vi diranno di incontrare il loro capo in un deposito sul retro. Seguite le loro indicazioni e vi ritroverete in un magazzino con un paio di demoni alati a farvi compagnia. Liberatevi delle due schifose volanti (ricordatevi di proteggervi con il Repell Energy) e usate l'esorcismo sull'accetta di sicurezza che si trova in un angolo del magazzino.

Raccoglietela e vedrete il filmato di Ekna che spacca il sistema di chiusura (ma non poteva tirarlo giù con la magia? Misteri dell'occulto...). Il vostro prossimo obiettivo sarà bloccare i macchinari che inscatolano la carne, raggiungendo l'elevatore che si trova nei pressi di una luce verde (impossibile non notarla). Una volta saliti, azionate l'interruttore per interrompere la linea di produzione, quindi scendete e tornate all'ingresso della fabbrica, dove vi aspetta nientemeno che il gioviale proprietario, Walter Simmons. Colpitelo con il sortilegio Blast Positive (inutile sorbirsi tutto il monologo) e inizierà a lanciarvi contro i suoi incantesimi. Una volta ucciso, appariranno le serpentine dell'entità che infesta la

fabbrica, e inizieranno a spararvi. Usate l'esorcismo con la chiave sospesa, prendetela e tornate indietro fino alla cabina con le finestre sprangate, facen-



do attenzione a tutti gli spiriti comparsi nel frattempo. Raccogliete il grande libro degli incantesimi e uscite. Lanciate un sortilegio Gate e vi ritroverete dinanzi al demone responsabile del contagio. Per liberarvene in fretta, selezionate il grande libro degli incantesimi e usatelo per lanciare magie di attacco molto più potenti. Usando allo stesso tempo il Repell Energy come difesa, non darete alcun scampo all'entità.

L'abitazione di Lord Mac Kendhall è infestata da secoli da un'entità molto potente, che l'organizzazione si è proposta di estirpare. Sperando che questo sia il suo ultimo incarico (un vero veggente...), il nostro baldanzoso medium raggiunge l'elegante dimora.

MISSIONE 10 - LA DIMORA DI KENDHALL

L'ultimo livello del gioco si differenzia dalle altre missioni per diversi aspetti, primo fra tutti la mancanza totale di esseri umani (e quindi conversazioni). Al contrario, è massiccia la presenza di demoni delle specie più varie, con lo sgradito ritorno di buona parte degli spiriti precedentemente eliminati e anche qualche indesiderata new entry. In questa missione sarà fondamentale padroneggiare perfettamente le magie di attacco e protezione (quindi il mai abbastanza citato Repell Energy) perché ai demoni che incontrerete basteranno un paio di colpi per rimandarvi al creatore.

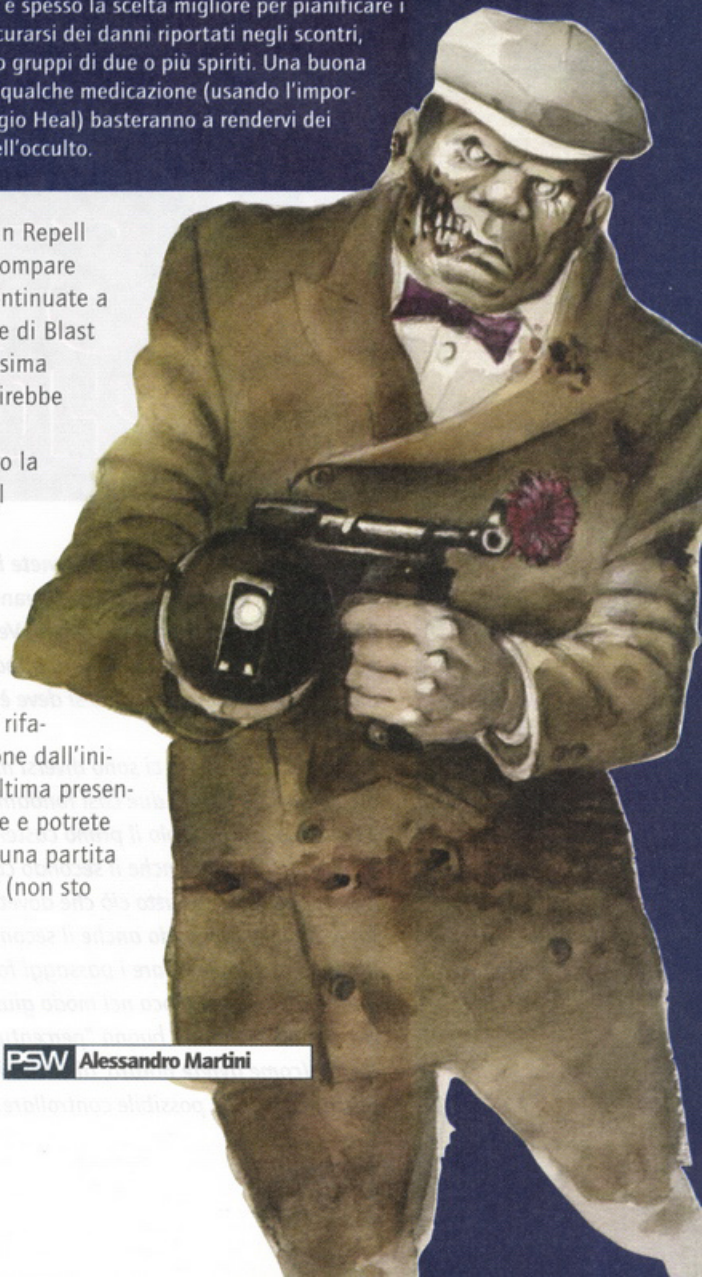
Dalla camera principale in cui vi ritrovate all'inizio del livello, dovrete cercare e raccogliere due libri attraverso le stanze della dimora di Mac Kendhall. I due testi da esorcizzare e, successivamente, raccogliere si trovano rispettivamente nella biblioteca e nel laboratorio. Una volta presi, dovrete riattivare le fontane elementali precedentemente bloccate dall'entità usando il sortilegio Gate nelle anticamere delle stanze elementali. Le anticamere sono degli stanzini con l'effigie di una porta scavata in una delle pareti, e si trovano nei pressi delle ormai inattive fontane elementali. Quando userete il Gate all'interno di uno di questi "stanzini" verrete trasportati nell'aldilà, in una parte del castello in cui potrete riattivare le fontane premendo i rispettivi simboli. Dopo aver riattivato le quattro fontane, si aprirà l'unica porta chiusa della stanza iniziale. Entrateci e dopo il simpatico filmato (a parte la qualità pessima, non vi ricorda un certo *Resident Evil*?) dovrete combattere un paio di demoni. Proseguite lungo il corridoio, raggiungerete una porta chiusa. Entrate nella stanza lì vicino, seccate i due spiriti a guardia del libro sospeso a mezz'aria, quindi esorcizzatelo. Raccogliete il libro degli incantesimi, uscite e inseritelo nell'enclave dei tormenti (altrimenti conosciuta come porta chiusa) per accedere allo scontro finale col demone "padrone di

COME TI AMMAZZO IL FANTASMA (in tre pratiche lezioni)

Le entità che affronteremo durante le nostre indagini assumeranno diverse forme, da quelle di aspetto più umano a quelle dall'apparenza più bestiale. La bruttezza non denota la pericolosità del fantasma (come insegnano i Ghostbusters e il loro mitico Slimer), ma ne compromette la vita sociale...ma questo è un altro discorso. Quello che mi preme spiegare è il metodo migliore per rispedire a casa loro (e quindi fuori dalle case altrui) questi scherzi della natura. Nelle prime missioni, quando non è ancora possibile utilizzare il Repell Energy come scudo, sarà necessario rimanere a debita distanza cercando di prendere bene la mira e usando, se possibile, delle armi come le granate (nella seconda missione) o la spada sacra (ottava missione). Quando combatterete, usate il pad digitale, premendo due volte a destra o a sinistra, per fare lo "strafe", cioè spostarvi rapidamente di lato. Questo movimento (come ben sa chi ha già giocato a *Doom*) vi permette di tenere sotto tiro il vostro avversario schivando allo stesso tempo i suoi colpi. Appena avrete a disposizione il Repell Energy, la tecnica cambierà completamente poiché, mentre siete protetti da questo incantesimo, potrete avvicinarvi e addirittura bloccare in una posizione lo spirito da eliminare, in questo modo impiegherete molti meno colpi, e quindi meno energia magica, per liberarvi del fastidio. Unica controindicazione: la durata dello scudo, che dopo venti secondi ha la brutta abitudine di lasciarvi completamente scoperti. Ricordatevi che potete (quasi) sempre fuggire dal locale in cui state combattendo. Una buona ritirata strategica è spesso la scelta migliore per pianificare i propri attacchi e curarsi dei danni riportati negli scontri, soprattutto contro gruppi di due o più spiriti. Una buona dose di pratica, e qualche medicazione (usando l'importantissimo sortilegio Heal) basteranno a rendervi dei veri Terminator dell'occulto.

casa". Lanciate un Repell Energy appena compare nella stanza e continuate a colpirlo a raffiche di Blast Positive alla massima potenza (come direbbe Jean Luc Picard). Tenete sott'occhio la durata del Repell Energy perché a questo tizio basteranno un paio di colpi ben piazzati per uccidervi, costringendovi a rifare tutta la missione dall'inizio. Eliminate l'ultima presenza sovranaturale e potrete finalmente farvi una partita col vecchio *Pong* (non sto scherzando!).

PSW Alessandro Martini



Prodotto da

Sviluppato da

Distribuito
in Italia da

Halifax

Prezzo

L. 77.000

Sito internet

www.halifax.it

PER CHI NON LO SAPESTE

Mai sentito parlare di *Castlevania - Symphony of the Night* (d'ora in avanti *SOTN*)?

Vergogna! Avere una PlayStation e non aver mai giocato a questo gioco è come avere una bocca e non aver mai mangiato la mozzarella di Aversa. *SOTN* è, con buonissime probabilità, la migliore incarnazione del plat'em up (platform + shoot'em up o beat'em up) dai tempi del lontano *Ghosts'n'Goblins*, oltre ad essere il gioco in single player preferito dal sottoscritto. Lasciate perdere per una volta i poligoni a cui l'attuale generazione di console (quella che sta per lasciare il passo ai vari Dreamcast, PlayStation 2 e Dolphin) vi ha ormai abituati e tuffatevi senza remore in questo mondo di meravigliosa grafica bidimensionale. Provate a caricare almeno una volta *SOTN* e godetevi le stupende musiche che fanno da colonna sonora al gioco. Lasciatevi prendere dall'incommensurabile giocabilità di questo titolo e vedrete che non lo abbandonerete mai più. *SOTN* è solo uno dei tantissimi episodi della saga di *Castlevania* (senza quasi alcun dubbio si tratta del migliore) che ha milioni e milioni di fan sparsi in tutto il mondo. Ne sono testimonianza i tantissimi siti web dedicati alla fortunata serie della Konami, tra cui vi segnaliamo l'ottimo *Castlevania Dungeon*, da visitare assolutamente se volete sapere di tutto sulla saga. In ogni caso, se non l'avete già fatto, procuratevi al più presto una copia di *Castlevania - Symphony of the Night*. Parola di PSW, non ve ne pentirete!

SOLUZIONI CLASSIC

Preparatevi ad affrontare il malefico
Dracula, e a gettarvi nelle fredde braccia
della morte... perché non bastano paletti
di frassino o grappoli d'aglio per abbattere
il Male. Bentornati in...

CASTLEVANIA SYMPHONY OF THE NIGHT

Prima di cominciare a leggere tenete ben presente questa cosa fondamentale: Castlevania - Symphony of the Night è un gioco vastissimo. Vederne il finale può anche essere tutto sommato abbastanza facile, ma completare il gioco come si deve è tutta un'altra cosa!

Tanto per cominciare ci sono diversi modi di finire il gioco, riassumibili in due casi fondamentali:

1) avendo giocato solo il primo castello;

2) avendo giocato anche il secondo castello.

Quello che segue è tutto ciò che dovete sapere per finire il gioco giocando anche il secondo castello. Ci limiteremo a individuare i passaggi fondamentali per andare avanti nel gioco nel modo giusto. È sottinteso che per ottenere una buona "percentuale di completezza" (come avrete notato, all'atto di caricare una partita salvata è possibile controllare a che punto del

gioco si è arrivati, il massimo raggiungibile non è ancora conosciuto, ma si aggira intorno al 200 virgola qualcosa %) dovrete esplorare tutte, ma proprio tutte, le zone in cui vi troverete a passeggiare con Alucard.

Aiutatevi con la mappa per capire a quale zona del castello ci si riferisce quando si nominano particolari oggetti, mostri o altre cose.

ENTRANCE

Inizialmente qui ci sarà poco da fare. Esplorate in ogni caso tutto l'esplorabile, con particolare attenzione per le seguenti due cose.

- C'è un segreto immediatamente prima di entrare nella stanza dove compare la morte: è possibile rompere un pezzo di muro sporgente per ottenere un pollo.

Appena inizia il gioco vi trovate a impersonare Richter. Dovrete rivivere la sua ultima battaglia contro Dracula, prima di lasciare spazio ad Alucard e iniziare il gioco vero e proprio. Come avrete notato, nello scontro con Dracula non è possibile che Richter muoia, visto che appena sta per perdere tutta la sua energia sarà soccorso e da quel momento in poi, fino alla completa disfatta di Dracula, sarà invulnerabile.

Attenzione, però. Dall'esito dello scontro con Dracula dipendono un sacco di cosette interessanti e soprattutto utili per il prosieguo dell'avventura. Se, infatti, riuscite a battere Dracula senza perdere tutta l'energia (senza quindi essere soccorsi) avrete la possibilità di giocare SOTN con un Alucard "migliore" rispetto a quello standard. In linea di massima meglio si comporta Richter nello scontro con Dracula più forte sarà Alucard nel gioco.

Eccovi un paio di esempi, per farvi capire meglio di cosa si sta parlando.

Se battete Dracula senza "morire" otterrete un Alucard con queste caratteristiche:

**STR 7
CON 7
INT 9
LCK 9
HP 75
MP 20
HEART 55**

Se battete Dracula subendo solo un paio di colpi otterrete un Alucard con queste caratteristiche:

**STR 9
CON 6
INT 6
LCK 6
HP 75
MP 20
HEART 50**

Se invece battete Dracula senza manco farvi sfiorare e senza usare armi speciali otterrete il massimo, ovvero:

**STR 9
CON 8
INT 8
LCK 13
HP 80
MP 20
HEART 50**



- Dopo l'incontro con la morte Alucard non avrà più armi. Uccidete il primo scheletro che incontrate e farete vostra una Short Sword.

A questo punto procedete verso la prossima zona.

ALCHEMY LABORATORY

Anche qui per il momento c'è poco da fare. Si potrebbe, con un po' di abilità, mettere in funzione l'ascensore, ma non ne vale la pena visto che il risultato dell'operazione sarebbe un Basiliard (meno efficace della Short Sword già in vostro possesso). Arriverete in un secondo momento nella zona che adesso è raggiungibile con l'ascensore, quindi non preoccupatevi più di tanto. La prima arma speciale che si ottiene è il coltello. Lo troverete proprio in questa zona.

MARBLE GALLERY

Dall'Alchemy Laboratory per il momento potete accedere solo alla Marble Gallery. In questa zona, e più precisamente nella stanza dell'orologio, farete il vostro primo incontro con Maria.

OUTER WALL

In questa zona c'è una delle tante cose su cui si è discusso a lungo da quando SOTN è uscito: il telescopio... a cosa servirà mai? È solo un oggetto di contorno? Vallo a sapere...

Il Doppelganger è il primo nemico un po' più ostico. Alla destra della stanza in cui lo combatterete troverete un bel Gladius. Nell'Outer Wall è anche possibile ottenere il Soul of Wolf (vi permette di trasformarvi in lupo). Bisogna mettere in moto l'ascensore. Per farlo occorre colpire un po' di volte l'ingranaggio che trovate in alto. Nell'Outer Wall si incontra anche il primo teletrasporto. Da questa zona è possibile spostarsi sia nella Clock Tower che nella Long Library. Meglio dirigersi prima verso quest'ultima.

LONG LIBRARY

In questa zona è possibile recuperare la Farie Scroll (farà comparire i nomi dei nemici). Nella Long Library è anche possibile acquistare oggetti recandosi dal Mastro Libraio. L'oggetto fondamentale

che dovrete comprare immediatamente è il Jewel of Open. Grazie a esso potrete aprire tutte le porte "magically sealed". A questo punto tornate nell'Outer Wall e fate una capatina nella Clock Tower (potete anche evitare per il momento, ma un giro fatevelo lo stesso, almeno per farvi un'idea della situazione).

CLOCK TOWER

Come vedete, per il momento c'è ben poco da fare. Ci sono salti che non potete ancora eseguire. È il momento invece di andare ad aprire le porte "magically sealed". Bisogna quindi tornare nell'Alchemy Laboratory. Prendete il teletrasporto dall'Outer Wall e tramite l'Entrance tornate nel Laboratory.

ALCHEMY LABORATORY - PORTA CHIUSA

Qui dovrete aprire la porta magically sealed e quindi proseguire verso la prossima nuova zona.

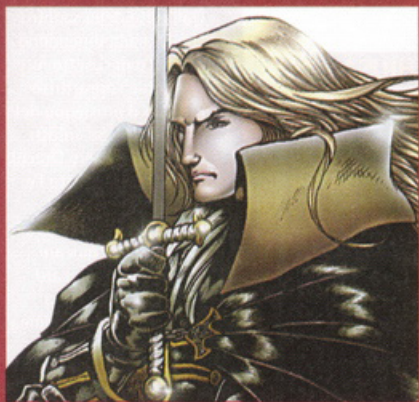
ROYAL CHAPEL

Alla destra della stanza dove combatterete la spada magica (quella circondata da tante spade roteanti) c'è la possibilità di "affacciarsi" nel Colosseo, giusto per raccogliere uno scudo abbastanza buono, il Knight Shield. In una zona della Royal Chapel non sarà possibile avventurarsi in questo momento perché si tratta di un corridoio pieno di spine, per affrontare il quale sarà necessaria una speciale armatura di cui parleremo più avanti. Nella Royal Chapel è cmq recuperabile l'ottima Silver Plate. Per il momento dalla Royal Chapel



ALUCARD

È sicuramente uno dei personaggi più affascinanti che mi sia mai capitato di "guidare" in un videogioco. Alucard (avete mai provato a leggerne il nome al contrario?) è il frutto dell'unione tra Dracula e una umana. Metà uomo e metà vampiro, Alucard, oltre ad essere fortissimo, bellissimo (non lo nego, mi piace proprio), coraggiosissimo e sprizzante fascino da ogni dove, è anche in possesso di poteri veramente speciali. È in grado di trasformarsi in diverse creature e di eseguire mosse speciali molto efficaci. Se volete sapere cosa vi serve per avere un Alucard al massimo delle sue possibilità leggete con attenzione i box "Armi speciali di Alucard", "Mosse speciali di Alucard", "Familiar" e "Principali oggetti da equipaggiamento".



UN UOMO, UNA PASSIONE

Vi starete chiedendo chi è il Tarta che ha giudicato per voi le migliori armi di Alucard, vero? Beh... Se c'è un uomo in Italia che conosce a fondo SOTN questo è sicuramente Gigino Barbato, meglio conosciuto come Tarta. Avvalendosi della sua collaborazione PlayStation World è stata in grado di dare un'impronta di autenticità a questo "manuale del piccolo Alucard": Guardare Tarta mentre gioca a *Castlevania* è veramente uno spettacolo da non perdere. Avrà finito il gioco almeno una ventina di volte, ma ogni volta che lo porta a termine è pronto a rigiocarlo perché non è mai soddisfatto delle sue seppur eccellenti prestazioni. Se non è passione questa...



potrete accedere solo a una zona.

CASTLE KEEP

È fondamentale in questa zona raccogliere il Leap Stone (vi permette di saltare due volte di seguito). Ora vi sarà possibile fare un bel po' di cose che prima non erano possibili. In basso a destra nel Castle Keep c'è un teletrasporto (vedi mappa).

Raggiungetelo immediatamente dopo aver ottenuto il Leap Stone e teletrasportatevi nell'Outer Wall perché dovreste raggiungere la Library.

LONG LIBRARY (CON LEAP STONE)

Con il doppio salto cercate di raggiungere tutte le zone che prima non potevate raggiungere. Alla sinistra di una stanza di salvataggio con due uscite (vedi mappa) troverete un bel po' di stanze da esplorare. In una stanza troverete un paio di poltrone e un tavolino. Colpite gli scaffali di destra e si aprirà il passaggio per una ulteriore stanza in cui sarà possibile recuperare la Holy Rod, molto utile contro il mostro che troverete più o meno in basso a sinistra della Library. Recatevi nel modo più veloce possibile alla Clock Tower.

CLOCK TOWER (CON LEAP STONE)

Con il doppio salto sarà possibile avventurarsi per bene in questa zona. È già possibile aprire un passaggio segreto, anche se forse vi converrà provarci quando sarete un po' più forti. In ogni caso, si tratta di fare questo. Presente la zona in cui ci sono arpie, teste che volano e ingranaggi a ruota? Perfetto. Dovete colpire tutti i più piccoli ingranaggi a ruota (sono quattro, due per ciascuna minilocazione) fino a che sentirete un tclac. Fatto questo con tutti gli ingranaggi piccoli (quelli fissi, non quelli in movimento che fanno da ascensore) si aprirà una porta. Potrete entrare in una stanza e raccogliere gli oggetti (abbastanza utili) conservati al suo interno. Prima di abbandonare la Clock Tower scrutate a fondo la mappa di queste pagine e confrontatela con quella



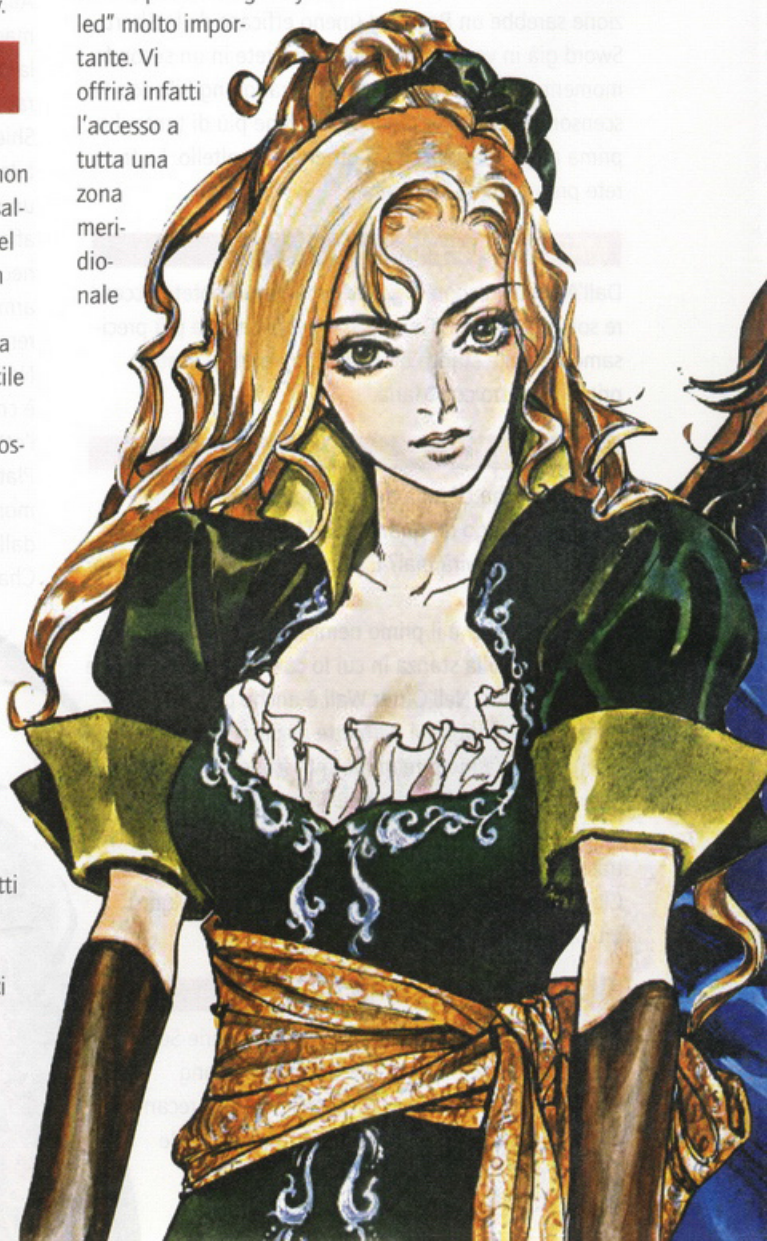
del gioco per scoprire tutte le stanze in cui non siete ancora entrati. Ci sono un paio di locazioni accessibili rompendo un po' di muri. Procedendo a sinistra si ritorna al Castle Keep. A noi invece interessa raggiungere la Marble Gallery

MARBLE GALLERY (CON LEAP STONE)

Innanzitutto ora che avete il Jewel of Open potete aprire una porta "magically sealed" molto importante. Vi

offrirà infatti l'accesso a tutta una

zona meridionale





della Marble Gallery prima inaccessibile. Per il momento, però, conviene lasciar perdere questa zona. Cercate l'orologio (arma speciale) all'interno della Gallery stessa. Con l'arma speciale orologio, andate nella stanza dell'orologio. Usate la vostra arma speciale. Si aprirà un passaggio sulla destra. Entrateci e raccogliete tutto ciò che vi troverete.

Molto più importante sarà aprire il passaggio sulla sinistra.

Per farlo basta attendere un minuto nella stanza dell'orologio. Tramite il passaggio che si aprirà sulla sinistra potrete accedere a nuove zone del castello.



ORLOX'S QUARTERS

Niente da fare per il momento. Attraverso questa zona sarà possibile accedere al Colosseo.

COLOSSEUM

In questa zona troverete l'importantissima Shield Rod. Per non parlare poi della fondamentale Form of Mist che riuscirete a prendere dopo aver incontrato per la prima volta Richter Belmont (incontrato, non combattuto). Dopo aver ottenuto la Form of Mist recatevi immediatamente nella biblioteca.

LONG LIBRARY (CON FORM OF MIST)

Trasformandovi in nebbia potrete attraversare le sbarre e raccogliere la Soul of Bat, che vi permetterà di trasformarvi in pipistrello. **A questo punto si potrebbe andare al Castle Keep e finire il gioco (almeno per quanto riguarda il primo castello), ma ovviamente non è quello che abbiamo in mente di fare.**

Ora, sotto forma di pipistrello potrete raggiungere punti prima inaccessibili. Cominciamo proprio dalla Library. Grazie al Soul of Bat sarà possibile ottenere la Faerie Card.

Attivatela nel vostro menu e fatevi fare compagnia dalla bella fatina. Dirigetevi verso l'Outer Wall.

OUTER WALL (CON FORM OF MIST)

Trasformandovi in nebbia potrete accedere a una zona dove sono conservati un paio di oggetti abbastanza utili (in particolare la Mirror Curiass, che vi permette di resistere alla pietrificazione). Dirigetevi di nuovo verso Orlox.

ORLOX'S QUARTERS (CON SOUL OF BAT)

Appena entrati (tramite teletrasporto) trasformatevi in pipistrello e salite per il lungo corridoio. Avrete accesso ad altre zone dei Quarters. Andate a prendere il Familiar della Spada (FS sulla mappa, per entrare in quella stanza bisogna rompere un po' di muro). Sempre

I FAMILIARI DI ALUCARD

Alucard non sarà mai solo nella sua avventura. A parte le sporadiche apparizioni di Maria, ci sono ben cinque "mostriattoli", detti familiar, ad accompagnare il nostro eroe durante la sua missione. Vediamoli uno ad uno.

FAERIE FAMILIAR (FAMILIAR DELLA FATINA)

È sicuramente la migliore arma di difesa che Alucard possiede. Spietifica (possedendo l'Hammer), recita incantesimi di protezione, guarisce (a botte di 50 o 100 punti ferita) e, soprattutto, resuscita! È in grado di aiutare Alucard nell'individuare alcuni dei segreti più nascosti. Giudizio di Tarta: buono.

BAT FAMILIAR (FAMILIAR DEL PIPISTRELLO)

Sa fare una sola cosa, e bene: debellare il prossimo. Fate salire di livello questa bestiolina e vi darà molte soddisfazioni. Quando Alucard è in forma di pipistrello, il Bat Familiar convoca altri pipistrelli (fino a quattro, a seconda del livello di esperienza di Alucard). Con la reliquia Fire of Bat tutti i pipistrelli che accompagnano Alucard saranno in grado di sparare una bella palletta di fuoco. Giudizio di Tarta: più che buono.

DEMON FAMILIAR (FAMILIAR DEL DIAVOLETTA)

Anche il Demon Familiar è un "animale da attacco", pur non essendo potente come il pipistrello. L'altra sua utilissima funzione è quella di premere gli switch che aprono nuovi passaggi. Giudizio di Tarta: sufficiente.

SWORD FAMILIAR (FAMILIAR DELLA SPADA)

Quasi sicuramente il più potente dei familiar. Ottimo oggetto d'attacco, è in grado di performare la mossa Sword Brothers (vedi box sulle mosse di Alucard) e, superato il livello 50, si può utilizzare sia come spada (anche abbastanza efficiente) che come familiar. Giudizio di Tarta: ottimo.

GHOST FAMILIAR (FAMILIAR DEL FANTASMINO)

È un teschiotto fantasma che sottrae punti vita agli avversari di Alucard. Con l'avanzare di livello, i punti vita sottratti agli avversari diventano punti vita in più per Alucard. Purtroppo è lento nell'avanzare di livello. Giudizio di Tarta: appena sufficiente.

Legenda Primo Castello

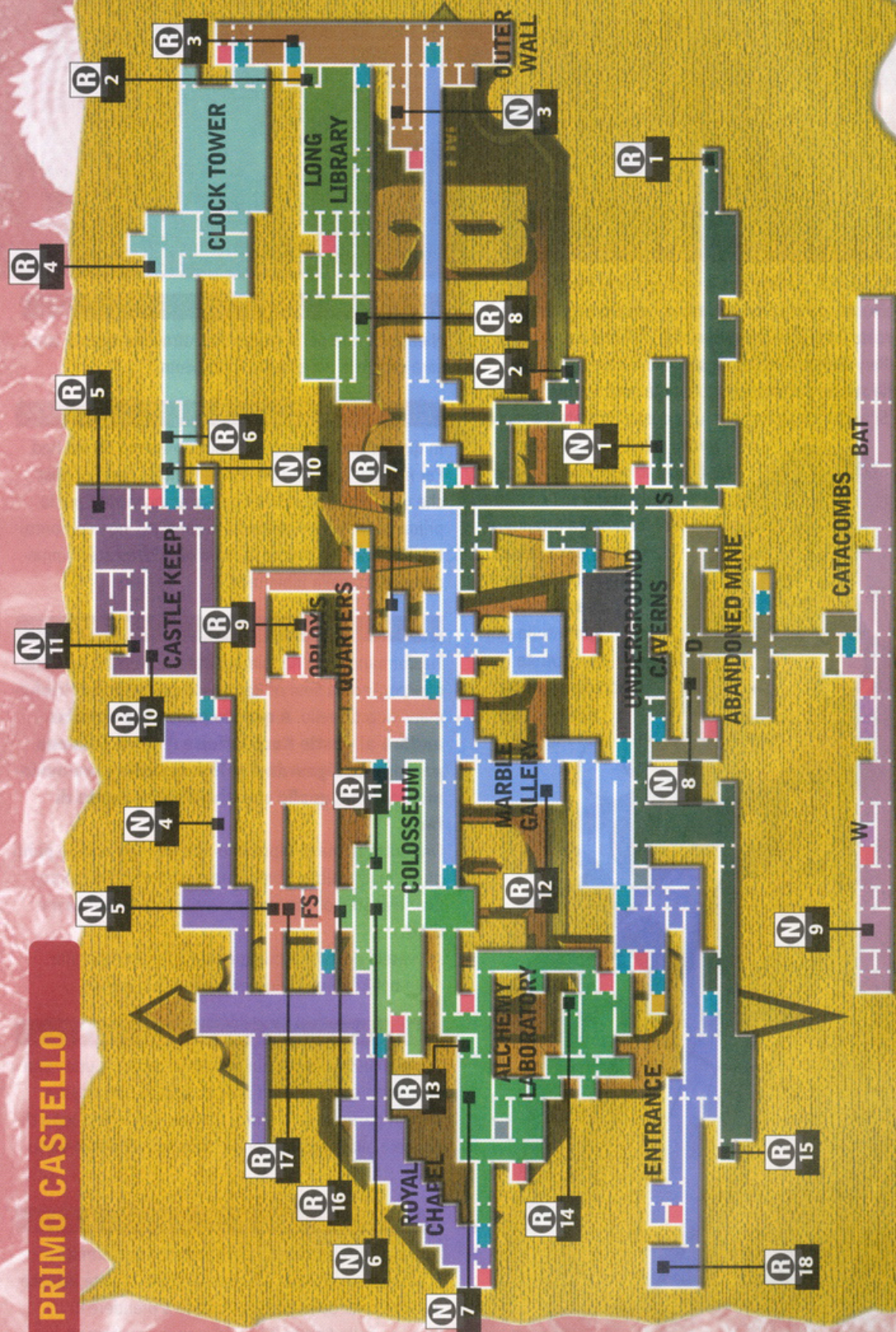
NEMICI

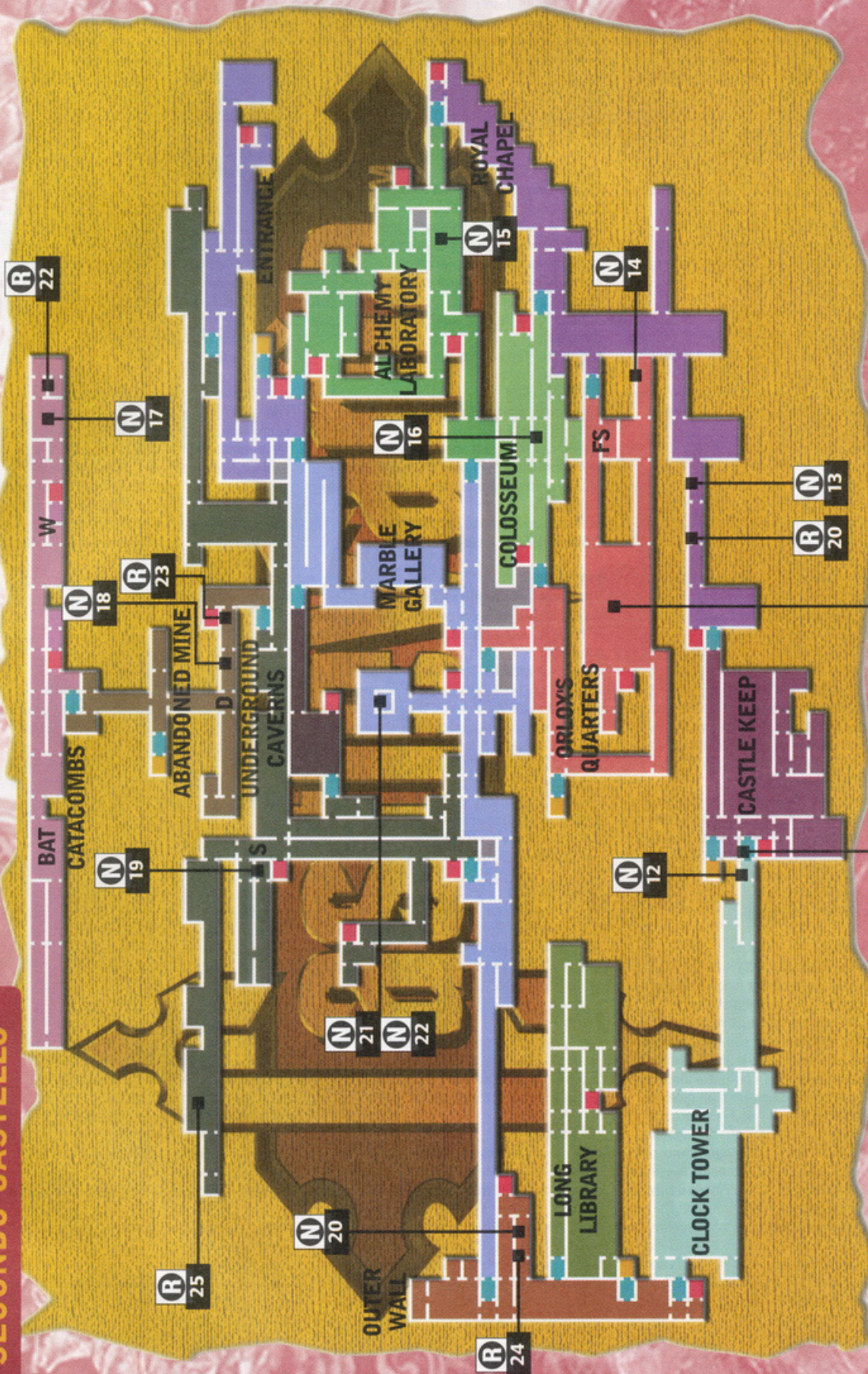
- N1 SCYLLA
- N2 SUCCUBUS
- N3 DOPPLEGANGER
- N4 HYPOGRYPH
- N5 ORLOX
- N6 MINOTAURO
E LICANTROPO
- N7 SLOGRA E GAIBON
- N8 CERBEROS
- N9 GRANFALOON
- N10 KARASUMAN
- N11 RICHTER BELMONT

RELIQUIE

- R1 HOLY SYMBOL
- R2 FAERIE SCROLL
- R3 SOUL OF WOLF
- R4 FIRE OF BAT
- R5 GHOST CARD
- R6 LEAP STONE
- R7 GRAVITY BOOTS
- R8 SOUL OF BAT
- R9 SWORD CARD
- R10 POWER OF MIST
- R11 FORM OF MIST
- R12 SPIRIT ORB
- R13 BAT CARD
- R14 SKILL OF WOLF
- R15 MERMAN STATUE
- R16 DEMON CARD
- R17 FAERIE CARD
- R18 POWER OF WOLF

PRIMO CASTELLO





Legenda Secondo Castello

- NEMICI**
- N12 DARKWING BAT
 - N13 MEDUSA
 - N14 AKMODAN 2
 - N15 BEELZEBÙ
 - N16 TREVOR, GRANT
E SYPHA
 - N17 GALAMOTH
 - N18 DEATH
 - N19 DOPPLEGANGER 2
 - N20 CREATURE
 - N21 SHAFT
 - N22 DRACULA

- RELIQUIE**
- R19 RING OF VLAD
 - R20 HEART OF VLAD
 - R21 RIB OF VLAD
 - R22 GAS CLOUD
 - R23 EYE OF VLAD
 - R24 TOOTH OF VLAD
 - R25 POWER OF ECHO

ARMI SPECIALI DI ALUCARD

COLTELLO

È l'arma più usata dai giocatori di *Castlevania*. Efficacissima in quanto veloce ed economica (in termini di cuoricini consumati, ovvero uno per botta). Giudizio di Tarta: ottimo.

ASCIA

Molto meno pratica del coltello, risulta però utilissima in particolari situazioni. La sua principale caratteristica è quella di colpire il nemico anche attraverso muri, spuntoni di roccia o altro. Viene lanciata a parabola e consuma quattro cuoricini. Giudizio di Tarta: mediocre.

BOTTIGLIA DI ACQUASANTA

Un flaconcino da far esplodere al suolo in modo da intralciare il cammino degli avversari. Si tratta di un'arma molto poco pratica, visto che consuma anche tre cuoricini. Giudizio di Tarta: men che mediocre.

OROLOGIO

Attenzione! Consuma ben 20 (venti!) cuoricini. Lanciate quest'arma speciale per far bloccare i nemici per un tempo di cinque secondi. Non funziona sui mostri potenti (alcuni dei quali sono proprio immuni a quest'arma, mentre altri ne sono rallentati). Ricordate, però, una cosa molto importante: senza quest'arma speciale sarà impossibile aprire uno dei fondamentali passaggi segreti della stanza dell'orologio (appunto). Giudizio di Tarta: sufficiente.

PRINCIPALI OGGETTI DA EQUIPAGGIAMENTO

Le armi e, più in generale, gli oggetti da equipaggiamento che è possibile trovare nel gioco sono veramente tantissimi. Sarebbe impossibile elencare tutto ciò che Alucard può utilizzare nel corso dell'avventura. In questo spazio vi presenteremo solo le armi che più ci hanno colpito nel corso del gioco, o quelle più utili a portare a termine il gioco stesso. In ogni caso, ogni volta che trovate un oggetto (sia esso una spada, uno scudo o qualsiasi altro tipo di strumento) ricordatevi sempre di "provarlo" almeno per un po' di tempo. In particolare sottoponetevi tutti gli scudi che vi capiterà di trovare alla "prova della Shield Rod". Equipaggiate Alucard con la Shield Rod e lo scudo appena trovato e premete in contemporanea i tasti d'attacco e di difesa: state pur certi che qualcosa succederà!

HOLY ROD

Tipo: Arma da botta - ATT +12

Abbastanza potente in generale, è molto efficace, in quanto sacra, contro demoni, non morti e scheletri. Con quest'arma è possibile eseguire la seguente mossa: I, A + attacco. Si trova nella Long Library. Giudizio di Tarta: sufficiente.

MOON ROD

Tipo: Arma da botta - ATT +17

Arma abbastanza potente già di per sé, consente di eseguire la seguente supermossa, G, GA, A + attacco, per la quale quattro mezze lune di energia mistica colpiscono gli avversari, danneggiandoli gravemente. Si trova nella Reverse Clock Tower. Giudizio di Tarta: distinto.

SHIELD ROD

Tipo: Arma da botta - ATT +11 - DEF +2

Se Alucard ha in mano uno scudo l'attacco è potenziato di +16 e la difesa di un ulteriore +2. I, A + attacco. Con questa mossa si crea una pallina di energia in grado di fermare i proiettili degli avversari. In combinazione con ogni scudo, premendo contemporaneamente il tasto di attacco e quello di difesa, esegue un diverso incantesimo. Nella parte dedicata agli scudi troverete maggiori dettagli a riguardo. Si trova nel Colosseum. Giudizio di Tarta: eccellente.

JEWEL SWORD

Tipo: Arma da taglio - ATT +15

Come spada è molto lenta e non è consigliabile usarla per il puro combattimento. Tuttavia, ha una particolarità non da poco. Consente di trasformare i nemici in gioielli. Uccidendo un nemico con la Jewel Sword ci sono buone possibilità (a occhio si direbbe un 40%) che questo lasci al suolo un gioiello. Eseguendo la mossa G, GA, A + attacco la Jewel Sword crea da una a quattro monete. Si trova nell'Entrance, ma bisogna conoscere un piccolo truccetto per ottenerla. Avete presente la parte rocciosa che all'inizio è possibile rompere ed attraversare? Eh? Bravi. Bisogna attraversare quel passaggio prima sotto forma di nebbia, poi come pipistrello, indi da lupo. A questo punto si aprirà un passaggio nel luogo in cui si trovano tutti quei Mermans. Entrate e troverete la vostra spadina dalle uova d'oro. Giudizio di Tarta: discreto.

RAPIER

Tipo: Arma da taglio - ATT +7

Sebbene non desti ottime impressioni circa la sua utilità, è un'arma da non sottovalutare affatto, in quanto, eseguendo la mossa G, GA, A + attacco, colpisce molteplici volte l'avversario. È possibile trovarla dopo aver sconfitto uno dei Dhuron nella Long Library. Giudizio di Tarta: sufficiente.

ALUCARD SWORD

Tipo: Arma da taglio - ATT +42

La spada più mitica del gioco. G, GA, A + attacco. Con questa mossa la Alucard Sword consente al nostro eroe di teletrasportarsi alle spalle del nemico e di infliggergli un bel paio di botte con la spada. Fidatevi... è mortale. Si trova nelle Underground Caverns del secondo castello. Giudizio di Tarta: ottimo.

CRISSAEGRIM

Tipo: Arma da taglio (insomma...) - ATT +36 - DEF +1

Quello che fa questa spada è incredibile. Non permette ad Alucard di eseguire supermosse o altro, ma provate a premere il tasto d'attacco... Si trova sconfiggendo uno Schmo. Giudizio di Tarta: eccellente.

FIREBRAND

Tipo: Arma da taglio - ATT +25

Non funziona a dovere contro i nemici immuni al fuoco. È potentissima, però, in tutte le altre occasioni. G, GA, A + attacco. Con questa mossa la Firebrand richiama attorno a sé le energie del fuoco, le quali già di per sé danneggiano tutti i nemici che malauguratamente si trovano nelle vicinanze di Alucard e in più consentono alla spada stessa di colpire l'avversario con maggiore potenza. È possibile comprare questa spada dal Mastro Libraio (al modico prezzo di 10000 pezzi d'oro) o trovarla sconfiggendo un Lossoth. Giudizio di Tarta: più che buono.

HOLY SWORD

Tipo: Arma da taglio - ATT +26

Così come la Holy Rod, anche la Holy Sword è molto efficace contro demoni e non morti. G, GA, A + attacco. Eseguendo questa mossa la Holy Rod emette un bagliore sacro e colpendo il nemico gli infligge più danni del dovuto. Si trova nel Colosseum abbattendo un muro (controllate la mappa se non riuscite a trovare la zona con precisione). Giudizio di Tarta: più che sufficiente.

ICE BRAND

Tipo: Arma da taglio - ATT + 25

Spada molto veloce ed efficace. Tenendo premuto il tasto dell'attacco la Ice Brand lascerà nell'aria un alone di ghiaccio che colpirà ben due volte i vostri avversari. G, GA, A + attacco. Con questa mossa si infligge più dolore, soprattutto a tutti gli appartenenti alla schiera del fuoco. Si trova nelle Catacombs. Giudizio di Tarta: buono.

SWORD FAMILIAR

Tipo: arma da taglio

ATT +X (X = Livello di esperienza del Familiar della spada)

Avrete a disposizione questa spada dal momento in cui il vostro familiar della spada avrà superato il livello 50. Che dire? Si tratta di un'arma veramente ben fatta. Giudizio di Tarta: distinto.

SWORD OF DAWN

Tipo: Spada a due mani

ATT +27

G, GA, A + attacco. Eseguendo questa mossa, la Sword of Dawn evocerà in maniera del tutto casuale un po' di mostriattoli che attaccheranno immediatamente i nemici presenti su schermo. Giudizio di Tarta: buono.

ALUCARD SHIELD

Tipo: Scudo

DEF +5

Arma di difesa fino a un certo punto... l'Alucard Shield diventa mortale se usato in combinazione con la Shield Rod. Premete contemporaneamente i tasti d'attacco e di difesa e, al modico prezzo di venti punti mana, il vostro scudo infliggerà un incredibile ammontare di danni ai nemici semplicemente toccandoli. Come se non bastasse, per ogni colpo inferto a un nemico in questo modo Alucard guadagnerà ben 8 punti vita. Si trova nelle Reverse Cavern. Giudizio di Tarta: fuori parametro.

SKULL SHIELD

Tipo: Scudo

DEF + 4

Segnaliamo questo scudo per un motivo molto semplice: se usato in combinazione con la Shield Rod produce un raggio di energia mortale per chiunque. È possibile trovarlo uccidendo uno dei seguenti mostri: Bone Ark, Skull Lord, Yorik. Giudizio di Tarta: ottimo.

ALUCARD MAIL

Tipo: Armatura

DEF +20

Molto buona soprattutto contro nemici che hanno a che fare con fuoco, fulmini o ghiaccio. Non è, tuttavia, la migliore armatura che potrete trovare nel corso del gioco. La troverete nel Death Wing's Lair. Giudizio di Tarta: discreto.

SPIKE BREAKER

Tipo: Armatura

DEF +12

Non è assolutamente un granché come armatura, ma va citata perché si tratta di un oggetto indispensabile se volete finire il gioco nel modo giusto. Confrontate il testo di questa soluzione e ne saprete di più. Si trova nelle Catacombs. Giudizio di Tarta: mediocre, ma indispensabile.

WALK ARMOR

Tipo: Armatura

DEF +XXX

Straordinario oggetto. Sicuramente la migliore armatura che troverete. La Walk Armor aumenta il suo potere difensivo con l'aumentare delle zone "conosciute" sulla mappa. Incredibile. Si trova nelle Catacombs. Giudizio di Tarta: eccellente.

in questi Quarters sarà possibile ottenere l'Echo of Bat (fondamentale per finire il gioco per bene).

MARBLE GALLERY (CON SOUL OF BAT)

Recatevi nella stanza dell'orologio e, sotto forma di pipistrello, volate lungo il corridoio centrale. Otterrete gli stivali di gravità, utili per performare un bel salto in alto. È il momento di scendere giù, aprire la porta "magically sealed" per entrare in una nuova zona.

UNDERGROUND CAVERNS

Dopo aver ucciso Succubus otterrete il Gold Ring (mooolto importante). In questa zona c'è un ponte di legno che vi preclude l'accesso ad altre zone. Per romperlo bisogna premere un pulsante (lo troverete procedendo verso sinistra) e fare in modo che lo



scheletro scaraventi il bidone esplosivo sul ponte. Prima o dopo aver fatto questo, facendovi aiutare dal traghettatore, potrete ottenere la Merman Statue. Nelle Underground Caverns è anche possibile trovare l'Holy Symbol, che vi consente di svariare sott'acqua senza alcun problema (bisogna rompere un muro, confrontate la zona della mappa segnata con S). Una volta distrutto il ponte di legno sarà possibile raggiungere la zona chiamata Abandoned Mine.

ABANDONED MINE

In questa zona si trova la Demon Card. Il demonietto servirà a "sgamare" un segreto (attivatelo nella zona di mappa contrassegnata con la lettera D). Dalla Abandoned Mine si ha accesso alle Catacombs.

CATACOMBS

Qua è possibile recuperare l'ottima Icebrand (l sulla mappa) e quella che forse è la più potente armatura del gioco, la Walk Armor (fa crescere la difesa mano a mano che si scopre la mappa, W sulla mappa). La cosa fondamentale da fare in questa zona, cmq, è andare a recuperare la Spike Breaker. Per farlo bisogna trasformarsi in pipistrello a partire da dove è indicato "bat" sulla mappa. Usando il Bat Sonar (provate a premere il tasto che in genere serve ad Alucard per indietreggiare velocemente di fronte ai nemici...), vi sarà possibile muovervi nell'oscurità. Quando incontrate la fascia luminosa ritrasformatevi in



CROCE

Una delle due armi peggiori tra quelle speciali. Consumando ben 100 cuori dovrebbe distruggere tutti i mostri presenti sullo schermo, ma non funziona contro i nemici immuni a tutto ciò che è sacro (tipo i Guardians che troverete nel secondo castello... eh eh eh). Giudizio di Tarta: scarso.

LIBRO SACRO

Una delle armi preferite da Tarta dopo il coltello. Utilissimo contro nemici fluttuanti (tipo meduse o cose del genere) in quanto, consumando cinque cuoricini, gravita a grande velocità intorno al nostro Alucard colpendo e danneggiando qualunque cosa colpibile. Giudizio di tarta: buono.

PIETRA DI RIMBALZO

Utile forse soltanto all'inizio, quando è opportuno non avvicinarsi troppo a nemici potenti. Rimbalza contro pareti, angoli ecc., ma è consigliabile, allo stesso costo di lancio (ovvero tre cuoricini) utilizzare comunque tre sane coltellate. Giudizio di Tarta: men che mediocre.

AGUNEA

Arma potentissima, in quanto tiene sotto target il nemico fino alla sua morte o fino a quando non si esauriscono i cuoricini. Rimane, in ogni caso, meno versatile del coltello. Giudizio di Tarta: distinto.

BIBUTI

La peggiore, senza dubbio. Utile (forse) solo contro le pantere nere del secondo castello. Usarla è come lasciare un po' di esplosivo sul pavimento... Giudizio di Tarta: pessimo.

MOSSE SPECIALI DI ALUCARD

Alucard è in grado di performare alcune mosse speciali che si riveleranno molto utili nel corso del gioco. Per far "imparare" ad Alucard queste mosse ci sono due modi. È possibile comprare le "istruzioni" relative a queste mosse dal Mastro Libraio oppure leggerle direttamente sulle pagine di PlayStation World, come state facendo, ed eseguirle. Vediamo quali sono e a cosa possono servire. Anzi, no... prima beccatevi questa breve

LEGENDA

I = Indietro
A = Avanti
S = Su
G = Giù

DARK METAMORPHOSIS - I, IS, S, SA, A + attacco - Dopo aver eseguito tale mossa è possibile guadagnare otto punti ferita per ogni uccisione di un nemico che abbia sangue in corpo (non tutti i nemici sanguinano quando vengono colpiti). Ricordate che la Dark Metamorphosis funziona solo in combinazione con le armi da taglio. Consuma 10 punti di mana. Giudizio di Tarta: sufficiente.

HELLFIRE - S, G, GA, A + attacco - Una delle migliori mosse di Alucard. Eseguiendola, Alucard si teletrasporta nei pressi del nemico e lo colpisce con tre palle di fuoco (proprio come fa Dracula nel combattimento iniziale contro Richter Belmont). Durante tutta l'esecuzione della mossa, Alucard è invulnerabile ai colpi dei nemici. Consuma 15 punti di mana. Giudizio di Tarta: più che buono.

SUMMON SPIRIT - I, A, S, G + attacco - Evoca uno spiritello che colpisce il nemico. Consuma 5 punti di mana. Giudizio di Tarta: mediocre.

TETRA SPIRIT - S (tenere premuto), SA, A, GA, G + attacco - Quattro volte più potente della precedente (infatti consente di evocare ben quattro spiriti che attaccano in massa il nemico). Consuma 20 punti di mana. Giudizio di Tarta: buono.

SOUL STEAL - I, A, GA, G, GI, I, A + attacco - Difficilissima da eseguire, ma troppo potente. Innanzitutto fa un bel po' di danni e poi, come se non bastasse, fornisce otto punti ferita ad Alucard per ogni colpo inferto a qualunque tipo di oggetto o nemico presente nello schermo! Consuma ben 50 punti di mana (ma ne vale la pena!). Giudizio di Tarta: distinto.

WOLF CHARGE - G, GA, A + attacco - È eseguibile solo con Alucard trasformato in lupo. Consente al lupo di eseguire uno scatto in avanti che infligge danni a chiunque si trovi sfortunatamente nei pressi in quel momento. Consuma 10 punti di mana. Attenzione: per eseguire questa mossa è necessario possedere le reliquie Soul of Wolf e Skill of Wolf. Giudizio di Tarta: sufficiente.

WING SMASH - Tenendo premuto l'attacco, eseguire: S, SI, I, GI, G, GA, A e poi rilasciare l'attacco - È simile al Wolf Charge, ma stavolta va eseguita con Alucard in forma di pipistrello. Consuma 8 punti di mana e richiede, per essere eseguita, la reliquia Soul of Bat. Giudizio di Tarta: mediocre.

SWORD BROTHERS - G, GA, A, SA, S (tenere premuto), G + attacco - Per eseguirla è necessario possedere e tenere attivo il familiar della spada. Colpisce misticamente tutti i nemici presenti nello schermo. Più è alto il livello d'esperienza del familiar della spada, maggiori sono i danni inflitti ai nemici. Consuma 30 punti di mana. Giudizio di Tarta: buono.

Alucard. Questo servirà ad "accendere la luce".
Perlustrate tutta la zona fino a trovare la Spike Breaker.

ENTRANCE (CON SOUL OF BAT)

A questo punto bisogna tornare un attimo nella primissima zona, per recuperare un po' di oggetti utili, tra cui il Power of Wolf. Da qui sarà opportuno procedere alla ricerca di tutti gli oggetti non ancora ottenuti e di tutte le zone non ancora esplorate del primo castello.

ALCHEMY LABORATORY (CON SOUL OF BAT)

Qui troverete la Skill of Wolf e la Bat Card.

CLOCK TOWER (CON SOUL OF BAT)

Sarà possibile recuperare il Fire of Bat (permette ad Alucard, sotto forma di pipistrello, di sparare delle belle palle di fuoco).

CASTLE KEEP (CON SOUL OF BAT)

Prima di dirigersi nel luogo in cui troverete Richter,

esplorate a fondo tutto il resto di questa zona. Nelle parti alte del Castle Keep troverete la Ghost Card. Dall'altra parte invece troverete il Power of Mist. Rompendo il muro al fianco del Power of Mist si troverà una spada. Per il momento vi converrà abbandonare questa zona e continuare nell'esplorazione.

ROYAL CHAPEL (CON SPIKE BREAKER)

Indossate la Spike Breaker nel corridoio pieno di spine, attraversatelo fino in fondo e Maria vi darà il Silver Ring, fondamentale per aprire il passaggio segreto centrale nella stanza dell'orologio.

STANZA DELL'OROLOGIO (NELLA MARBLE GALLERY)

Indossate il Gold Ring e il Silver Ring e si aprirà il passaggio centrale. Potrete così ottenere gli Holy Glasses. A questo punto andate di corsa da Richter.

CASTLE KEEP (FINE DEL PRIMO CASTELLO)

Prima di combattere contro Richter premete lo switch che troverete proprio immediatamente prima della stanza col trono e salite le scale, troverete un po' di roba che potrebbe servirvi.

Quando combattete contro Richter indossate le Holy Glasses per visualizzare l'occhio malefico che governa Richter. Distruggete l'occhio e risparmiare Richter. Alla fine dei dialoghi e dei filmati Alucard si teletrasporterà nel secondo castello. Potete cmq tornare nel primo castello tutte le volte che volete, usando lo stesso tele-





trasporto che Alucard usa dopo il combattimento con Richter.

SECONDO CASTELLO

A questo punto, per ottenere una "percentuale di completezza" superiore al 200% dovreste solo impegnarvi a esplorare tutto l'esplorabile. Armatevi di un po' di pazienza e, mappa alla mano, cercate di ottenere tutte le zone possibili.

In ogni caso, il gioco finirà quando avrete sconfitto Dracula. Per arrivare a combatterlo dovreste prima ottenere le cinque reliquie di Vlad (l'anello, il cuore, la costola, l'occhio e il dente),

ottenibili battendo uno a uno, i mostri che le custodiscono (analizzate bene la mappa del secondo castello che trovate in queste pagine).

Per il resto non ci sono passaggi obbligati, potete esplorare il secondo castello a vostro completo piacimento.

E ORA?

Finito il gioco? Bene. Siete riusciti ad avvicinarvi o addirittura a superare il 200%? Bravi. Vi siete meritati questi trucchetti. Ricordatevi che per utilizzarli dovreste aver finito il gioco con una percentuale molto vicina al 200%.

1

Iniziate una nuova partita e inserite come nome AXEARMOR: inizierete il gioco con un'armatura speciale.

2

Se invece utilizzate come nome X-X!V"Q Alucard avrà 99 in fortuna, cosa che gli permetterà di trovare molto più velocemente gli oggetti

3

Questa è la cosa più bella! Inserite RICHTER come nome e avrete la possibilità di affrontare tutto il gioco con Richter Belmont al posto di Alucard.



PSW Gianluca Loggia

Prodotto da
Codemasters
Sviluppato da
Interno
Distribuito
in Italia da
Halifax
Prezzo
L. 58.300
Sito Internet
www.halifax.it

GUIDE

COLIN McRAE RALLY

Aspettando l'uscita
di Colin McRae
Rally 2 c'è parso
cosa buona e giusta
rendere
omaggio
con una
guida a uno
dei titoli
rallystici più belli
a memoria
d'uomo.



LA PRATICA INNANZITUTTO

Per poter diventare un pilota provetto in *Colin McRae Rally*, una cosa soltanto è assolutamente necessaria: la pazienza. Riuscire a governare la propria auto nei difficili tracciati del gioco dipende sì da una buona abilità nella guida, ma è soprattutto una perfetta conoscenza della strada che si sta percorrendo (conoscere che tipo di curve e che tipo di pericoli si parano davanti al cofano mano a mano che si prosegue), il vero segreto per battere anche i tempi dei veri piloti di Rally. Nonostante le indicazioni del navigatore siano, infatti, efficaci e chiare, rimane comunque necessario impratichirsi diverse ore

su una singola tappa per poter dire di conoscerla, evitando così moltissimi inutili errori.

PAPA', MI PRESTI LA TUA MACCHINA?

Sebbene sembrerebbe più logico pensare che una macchina a quattro ruote motrici sia il meglio in termini di guidabilità e tenuta, in *Colin* ci si rende subito conto che è molto più facile guidare una modesta Megane, a trazione anteriore, piuttosto che una ultrampompata Subaru Impreza. Il motivo è tutto sommato semplice: le auto a quattro ruote motrici vanno MOLTO più veloci delle altre, e quindi senza accorgersene, ci si trova regolarmen-

te ad entrare in curva a una velocità troppo alta per poterne uscire indenni.

Il modo migliore quindi per impratichirsi e conoscere i tracciati, è quindi quello di utilizzare macchine a trazione anteriore, anche una volta che le più potenti 4WD sono state abilitate. Solo quando la padronanza del mezzo si è fatta sicura, è opportuno saltare a bordo dei ben più gratificanti mostri da 300 cavalli.

STERZO SUBITO O ASPETTO IL MURETTO?

Ciò che rende famoso il rally e lo differenzia da tutte le altre competizioni automobilistiche, è lo

stile di guida adottato dai piloti, che in barba ai più comuni consigli di guida sicura, si lanciano in derapate dove il sovrasterzo e il sottosterzo, incubo di ogni pilota di F1, sono addirittura voluti.

Giocando a *Colin* si deve quindi imparare, come fanno i piloti veri, a creare e controllare questi pericolosi effetti collaterali della guida e sfruttarli per il proprio vantaggio. La regola fondamentale, da richiamare alla mente a ogni curva, dice che il tempo per frenare termina con l'inizio della curva; l'approccio a una curva deve infatti essere sempre lo stesso: frenata, sterzata e accelerata. Con questa semplice regola in testa qualsiasi curva, sia essa stretta o larga, su neve o ghiaia diventa per lo meno accessibile.

Alternativa valida al freno, nel caso la macchina venisse catturata dalla forza centrifuga, è quello di scalare le marce, tralasciando i sinistri rumori del motore spinto al limite dei giri.

EHM, PAPA' HO GRAFFIATO LEGGERMENTE LA MACCHINA...

Un fattore importante da non dimenticare in *Colin McRae* è senza dubbio il danneggiamento del nostro mezzo, che generalmente alla fine di ogni tappa, vanta più cicatrici di un veterano del Vietnam. Il problema non è da sottovalutare in quanto, specialmente durante i campionati, il tempo a disposizione per riparare l'auto non basta sempre per sistemare tutti gli innumerevoli danni. Bisogna quindi scegliere cosa sistemare e cosa tralasciare. Ecco spiegato in ordine di importanza:

Cambio

Controllo

Motore

Freni

Imp. Elettrico (sempre che non si corra di notte).

LE AUTO

SUBARU IMPREZA WRC

Potenza 300 HP
Interasse 2520 mm
Trazione 4WD

MITSUBISHI LANCER E4

Potenza 300 HP
Interasse 2500 mm
Trazione 4WD

FORD ESCORT WRC

Potenza 290 HP
Interasse 2550 mm
Trazione 4WD

TOYOTA COROLLA WRC

Potenza 290 HP
Interasse 2465 mm
Trazione 4WD

REANULT MAXI MEGANE

Potenza 250 HP
Interasse 2468 mm
Trazione Anteriore

SEAT IBIZA KIT CAR EV02

Potenza 230 HP
Interasse 2440 mm
Trazione Anteriore

VW GOLF GTI CAR

Potenza 250 HP
Interasse 2431 mm
Trazione Anteriore

SKODA FELICIA KIT CAR

Potenza 240 HP
Interasse 2450 mm
Trazione Anteriore



NUOVA ZELANDA

TAPPA 1

Tempo Mattina presto
Terreno Sterrato
Lunghezza 4,9 KM

TAPPA 2

Tempo Mattina
Terreno Sterrato
Lunghezza 4,9 KM

TAPPA 3

Tempo Mezzogiorno
Terreno Fango/Sterrato
Lunghezza 4,9 KM

TAPPA 4

Tempo Pomeriggio
Terreno Sterrato
Lunghezza 4,9 KM

TAPPA 5

Tempo Pomeriggio
Terreno Fango/Sterrato
Lunghezza 4,9 KM

TAPPA 6

Tempo Sera
Terreno Fango/Sterrato
Lunghezza 5,2 KM

Il primo Rally e di conseguenza il più facile. Il terreno sterrato non è particolarmente impegnativo come potrebbe lasciar supporre. Le curve non sono particolarmente ostiche anche se hanno spesso dei fossi a lato. Spesso e volentieri ma con le gomme da bagnato questo non rappresenta un grande problema. Attenzione a non anticipare le curve, spesso il bordo nasconde dei veri e propri trampolini di lancio.

GRECIA

TAPPA 1

Tempo Mattina presto
Terreno Sterrato
Lunghezza 5,2 KM

TAPPA 2

Tempo Mattina
Terreno Sterrato/Polveroso
Lunghezza 5,3 KM

TAPPA 3

Tempo Pomeriggio
Terreno Sterrato/Polveroso
Lunghezza 4,6 KM

TAPPA 4

Tempo Pomeriggio
Terreno Sterrato/Polveroso
Lunghezza 5,2 KM

TAPPA 5

Tempo Pomeriggio
Terreno Sterrato/Polveroso/Asfalto
Lunghezza 4,7 KM

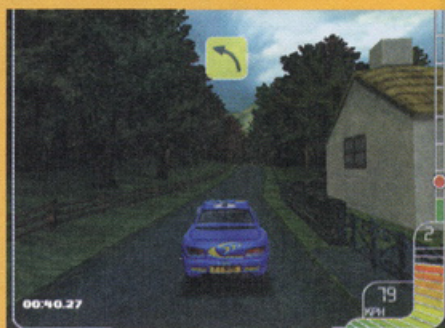
TAPPA 6

Tempo Sera
Terreno Sterrato/Polveroso
Lunghezza 4,7 KM

TAPPA SS

Tempo Mezzogiorno
Terreno Sterrato/Polveroso
Lunghezza 1,7 Km

Un rally tutto sommato facile e piuttosto veloce. Le strade, specialmente nelle prime tappe sono larghe e perdonano qualche sbavatura e sbandata. Numerosi sono tuttavia i tornanti, alcuni davvero stretti che vanno obbligatoriamente affrontati con il freno a mano. Le gomme da utilizzare sono per l'asciutto, le sospensioni andrebbero meglio rigide e l'accelerazione deve essere buona.



SVEZIA

TAPPA 1

Tempo Mattina
Terreno Neve/Ghiaccio
Lunghezza 5,2KM

TAPPA 2

Tempo Mezzogiorno
Terreno Neve
Lunghezza 5,2 KM

TAPPA 3

Tempo Sera
Terreno Neve
Lunghezza 5,4 KM

TAPPA 4

Tempo Notte
Terreno Neve
Lunghezza 5,1 KM

TAPPA 5

Tempo Mattina
Terreno Neve
Lunghezza 6,1 KM

TAPPA 6

Tempo Pomeriggio
Terreno Neve
Lunghezza KM

Pista particolarmente difficile per la neve che impone una guida precisa e controllata. Le curve vanno anticipate moltissimo e il gas va dosato accuratamente durante le sterzate per dare alla macchina quelle piccole correzioni necessarie a uscire di strada. Anche se è molto difficile bisogna evitare il più possibile di finire con le ruote ai lati della strada, dove la neve alta fa sprofondare le ruote. L'uso del motore per frenare (scalando le marce) è una scelta preferibile ai classici freni, che sulla neve perdono la loro efficacia. Le ruote chiodate sono d'obbligo, in particolare nelle tappe in cui la percentuale di neve alta è particolarmente alta. Si può tentare invece, nei casi in cui la neve non abbondi particolarmente, alla scelta di gomme da bagnato.



CORSICA

TAPPA 1

Tempo Mattina
Terreno Neve/Ghiaccio
Lunghezza 4,0 KM

TAPPA 2

Tempo Mezzogiorno
Terreno Neve
Lunghezza 4,2 KM

TAPPA 3

Tempo Sera
Terreno Neve
Lunghezza 4,7 KM

TAPPA 4

Tempo Notte
Terreno Neve
Lunghezza 4,4 KM

TAPPA 5

Tempo Mattina
Terreno Neve
Lunghezza 4,2 KM

TAPPA 6

Tempo Pomeriggio
Terreno Neve
Lunghezza 4,7 KM

TAPPA SS

Tempo Mezzogiorno
Terreno Asfalto
Lunghezza 2,6 KM

Nonostante le strade siano particolarmente strette questa gara è veloce, grazie all'asfalto che permette una guida quasi completamente priva di derapate. Con le gomme lisce si è praticamente incollati al terreno e le curve, anche le più insidiose, vanno affrontate senza anticipare. I muretti a bordo pista sono particolarmente temibili in quanto, con un piccolo errore, si rischia di ridurre a pezzi la macchina, senza avere poi il tempo necessario per risistemarla. Attenzione particolare va fatta nella gara notturna dove il rischio di finire contro i muri è ovviamente altissimo. Le sospensioni rigide facilitano la guida e rendono ancora più veloce l'auto.



MONTECARLO

TAPPA 1

Tempo Mattina
Terreno Neve/Ghiaccio
Lunghezza 5,5 KM

TAPPA 2

Tempo Mattina
Terreno Neve alta/fresca
Lunghezza 4,9 KM

TAPPA 3

Tempo Pomeriggio
Terreno Neve/Asfalto bagnato
Lunghezza 5,2 KM

TAPPA 4

Tempo Notte
Terreno Asfalto
Lunghezza 5,9 KM

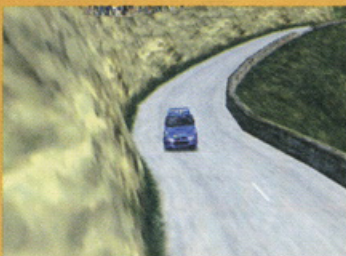
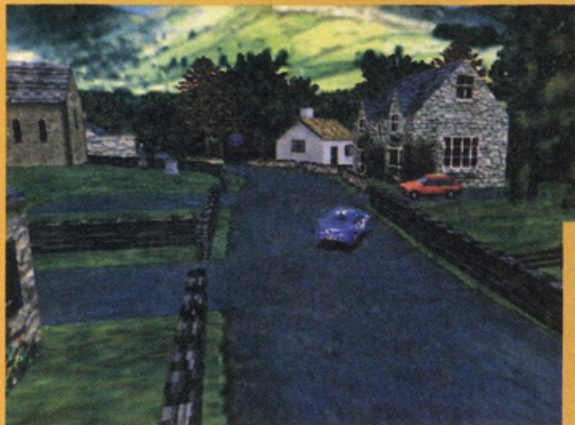
TAPPA 5

Tempo Mattina
Terreno Asfalto
Lunghezza 5,6 KM

TAPPA 6

Tempo Pomeriggio
Terreno Neve
Lunghezza 5,5 KM

Per la quasi totalità di questo Rally le strade saranno ricoperte da neve. Nelle prime due tappe l'uso di pneumatici chiodati è una scelta obbligatoria e che non comporta alcun tipo di problema. Con le altre tappe invece, la terza e la sesta, sebbene il manto stradale sia ancora piuttosto bianco, è necessario optare per delle gomme da bagnato visto l'alternarsi di asfalto bagnato e neve. Questa scelta comporta una maggiore attenzione in quei tratti ghiacciati o sporchi di neve dove l'uscita di pista è sempre pronta a colpire. Le sospensioni vanno lasciate di default, l'accelerazione deve essere massima e i freni bilanciati.



AUSTRALIA

TAPPA 1

Tempo Mattina
Terreno Sterrato
Lunghezza 5,5 KM

TAPPA 2

Tempo Mezzogiorno
Terreno Sterrato/Asfalto
Lunghezza 5,3 KM

TAPPA 3

Tempo Pomeriggio
Terreno Sterrato
Lunghezza 4,8 KM

TAPPA 4

Tempo Notte
Terreno Sterrato
Lunghezza 5,4 KM

TAPPA 5

Tempo Mattina
Terreno Sterrato
Lunghezza 5,8 KM

TAPPA 6

Tempo Mezzogiorno
Terreno Sterrato
Lunghezza 5,6 KM

TAPPA SS

Tempo Sera
Terreno Sterrato
Lunghezza 1,2 KM

Questo rally è sicuramente il più veloce in assoluto. Oltre a numerosi rettilinei dove è possibile lanciare l'auto al massimo dei giri, il resto delle curve sono piuttosto facili da affrontare o comunque lunghe e con il battistrada largo.

Spesso è facile trovare delle grandi pozzanghere a fianco di alcune curve, dove l'istinto porta invece a tagliare dritto. È importante evitare di finirci dentro poiché per uscirne si perde veramente molto tempo. Altro pericolo sono le distese di erba da attraversare a tutta velocità; anche qui la tentazione è quella di abbandonare lo sterrato per tagliare dritto sul verde. Sebbene in alcuni casi questa operazione fa guadagnare qualche decimo di secondo, molto spesso ci si ritrova a perdere il controllo dell'auto che finisce inesorabilmente in mezzo agli alberi, lontano dalla strada e dalla vittoria.

Le sospensioni devono essere rigide e la velocità al massimo.

INDONESIA

TAPPA 1

Tempo Mattina
Terreno Asfalto polveroso/Sabbia
Lunghezza 5,4 KM

TAPPA 2

Tempo Mezzogiorno
Terreno Asfalto polveroso/Fango asciutto
Lunghezza 4,4 KM

TAPPA 3

Tempo Sera
Terreno Fango
Lunghezza 5,8 KM

TAPPA 4

Tempo Notte
Terreno Fango
Lunghezza 5,4 KM

TAPPA 5

Tempo Mattina
Terreno Asfalto polveroso/Fango asciutto
Lunghezza 4,5 KM

TAPPA 6

Tempo Mezzogiorno
Terreno Asfalto polveroso/Sabbia
Lunghezza 4,1 KM

Un rally molto impegnativo, con tappe che alternano tratti nella giungla ad altri sulla spiaggia in riva all'oceano. Quando si corre all'interno della giungla la prima cosa da tenere a bada sono gli alberi, vicinissimi al bordo della strada, peraltro strettissima; infilarsi nella boscaglia significa perdere parecchio tempo per recuperare quindi sempre pronti a frenare per evitare la fuga.

I tratti sulla sabbia, lungo le spiagge, sono altrettanto insidiosi in quanto il battistrada è molto limitato e, finire fuori pista, comporta letteralmente un insabbiamento. I pneumatici devono essere da asciutto nelle prime due tappe e nelle finali, da bagnato nelle centrali. Attenzione nelle ultime tappe a non finire fuori strada dato che ai lati del percorso ci sono delle risaie dalle quali è impossibile risalire.



GRAN BRETAGNA

TAPPA 1

Tempo Mattina
Terreno Neve/Fango
Lunghezza 5,6 KM

TAPPA 2

Tempo Tarda mattinata
Terreno Neve/Fango
Lunghezza 6,4 KM

TAPPA 3

Tempo Mezzogiorno
Terreno Asfalto/Fango
Lunghezza 4,4 KM

TAPPA 4

Tempo Pomeriggio
Terreno Asfalto/Sterrato/Fango
Lunghezza 7,1 KM

TAPPA 5

Tempo Sera
Terreno Fango
Lunghezza 5,8 KM

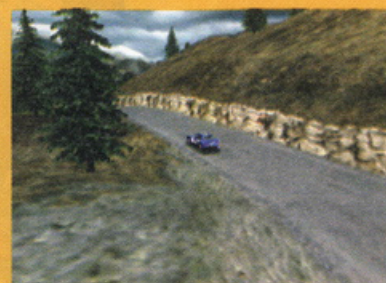
TAPPA 6

Tempo Notte
Terreno Fango
Lunghezza 5,3 KM

TAPPA SS

Tempo Sera
Terreno Fango
Lunghezza 2,5 KM

Un rally molto vario che riassume quasi tutte le condizioni trovate nelle gare precedenti. Nelle prime due tappe si corre sul fango, con strade strette e ricche di temibili fossi sempre pronti a far danni. Le gomme per questi tratti devono essere da bagnato, le sospensioni morbide. Per il resto, le tappe alternano diversi tipi di terreno e quindi la scelta dei pneumatici diventa quasi personale. Il mio consiglio è quello di rischiare, mettendo magari gomme per asciutto anche se in alcune parti ci si trova a dover affrontare fango o neve; il tempo perso in piccole sbavature si recupera, infatti, nei tratti di asciutto dove l'aderenza è massima.



Prodotto da
THQ
Sviluppato da
Interno
Distribuito
in Italia da
3D Planet
Prezzo
L. 108.900
Sito Internet
www.3dplanet.it

MOSSE COMUNI

Qui di seguito
elencherò le mosse
comuni a tutti i
personaggi:

Nota:

I: Pad direzionale
Indietro

A: Pad direzionale
Avanti

S: Pad direzionale Su

G: Pad direzionale
Giù

D: Tasto di Difesa (di
default il quadrato)

X: Attacco (di default
il Triangolo)

A+D: se
adeguatamente
vicini, fa girare
attorno all'avversario
ritrovandosi
velocemente alle sue
spalle.

S, S+D: salto

X: (se vicini
all'avversario) Attacco
a breve distanza,
solitamente colpi di
spada o pugni

X: (se distanti
dall'avversario)
Attacco da distante,
fino a tre spari a
gittata limitata,
quindi attenzione
ad essere a portata di
tiro.

X: se tenuto premuto
aumenta la potenza,
una barra gialla salirà
sulla verde, fino a
raggiungere l'apice, in
questo modo si
formerà un cristallo

segue pagina a lato

EVIL ZONE

Come sconfiggere
la perfida
Ihadurca
che minaccia
la bellissima
isola di Kumi?
PlayStation
World
ve lo spiega.

All'inizio del gioco avrete nove combattenti da scegliere liberamente, tutti accorsi per sconfiggere la malefica Ihadurca. Tutti i guerrieri accorsi dovranno sfidarsi in un torneo, il cui vincitore potrà scontrarsi con la creatura nel mondo parallelo di Evilzone.

Un po' d'ordine

Innanzitutto parliamo del sistema di controllo, tra i più semplici mai visti: si utilizzano, infatti, solo i tasti direzionali, e nello specifico, solamente destra e sinistra per muoversi, mentre il salto è affidato ad una combinazione di tasti. Gli altri due tasti utilizzati sono il quadrato per la difesa e il triangolo per l'attacco. Tutto qui, si tratterà solo di utilizzare i tasti in contemporanea con i direzionali per ottenere svariati effetti.



MODI DI GIOCO

Story Mode:

Il personaggio da voi scelto si scontrerà contro tutti gli altri, alla fine del combattimento un dialogo più o meno lungo vi introdurrà al combattimento successivo, l'avversario appena battuto può dare suggerimenti su come proseguire il torneo.

One Player Battle Mode:

Il più classico di ogni picchiaduro, combattete contro tutti gli avversari, in ogni momento può inserirsi un secondo giocatore, ponendo termine all'incontro e scontrandosi lui stesso con voi.

Vs Mode:

Cambattete contro i vostri amici.

Survival Mode:

Combattete contro il maggior numero di avversari, alla fine del singolo combattimento non sarà ripristinata l'intera barra di energia, ma solo una minima parte.

SEGRETI

Come ottenere Ihadurca

Finite lo Story mode con almeno tre personaggi differenti, d'ora in poi Ihadurca sarà utilizzabile come qualsiasi altro personaggio.

WINNING POSTURES

Ogni personaggio ha 7 differenti posture di vittoria, per ottenerle tutte dovrete finire con tutti i personaggi lo story mode.

Extra Option Menu

Man mano che sconfiggerete in battaglia o nel modo Story i personaggi si apriranno nuove opzioni nella sezione Extra del menu Options.

1) Encyclopedia

Una ampia enciclopedia con moltissime informazioni sui personaggi, la loro storia, il loro mondo e molto altro ancora.

2) Voice Collection

Finite la modalità Story con tutti i personaggi a difficoltà HARD.

3) Narrator

Finite la modalità 1 Player Battle per ottenere questo segreto, potrete sceglierlo come narratore nel menù opzioni e nelle battaglie.

4) Gallery

Finite con un qualunque personaggio lo Story Mode e otterrete l'accesso alla Galleria, una lunga serie di immagini che comprendono un gran numero di schizzi preliminari di studio per i vari protagonisti del gioco.

5) Congratulations

Per aprire questo opzione dovrete finire tutte le modalità di gioco con tutti i personaggi. Sarà possibile vedere una sequenza video di congratulazioni.

I PERSONAGGI

Alcune delle mosse speciali si possono effettuare solo con l'utilizzo di un cristallo, per come ottenerlo data un'occhiata alla sezione mosse comuni.

rosso che vi permetterà un attacco speciale, si possono accumulare fino a tre cristalli contemporaneamente durante un match

S, S+X: attacco in salto, ovviamente bisogna essere ad adeguata distanza, se troppo vicini si colpirà alle spalle l'avversario, se troppo distanti risulterà un semplice salto in avanti.

G, G+X: a breve distanza scaglia in aria l'avversario.

A, A+X: Attacco al volo, molto efficace se utilizzato subito dopo la mossa precedente per scagliare in aria.

D: difesa, vale anche con gran parte delle prese, schiacciato più volte permette di atterrare in posizione di difesa dopo aver subito attacchi volenti o atterramenti.

S: per rialzarsi o spostarsi in secondo piano, in modo da schivare eventuali attacchi

G: per rialzarsi o spostarsi in primo piano, in modo da schivare eventuali attacchi

fine mosse comuni

KANZEN CHUAKU DANZAIVER AKA MIKAGAMI SHOU

Luogo di nascita: Pianeta Izanda, 9 agosto
Professione: Ispettore Speciale
Sesso: Maschio
Età: 21
Altezza: 182 cm
Peso: 68 Kg
Misure: 91-78-84
Hobby: Lucidare il video tattico
Cibo: Cotolette di maiale con riso
Am: Videogames terrestri
Schieramento: Bene
Storia: Danzaiver



Mosse speciali:

G+X (breve distanza): presa a ribaltare l'avversario
G+X (media distanza): trafigge l'avversario
G+X (grande distanza): colpisce l'avversario con un raggio laser proveniente da un satellite orbitale.
S+X: Attacco volante a vortice
A+X: spara una raffica di raggi laser
I+X: spara una palla di energia nera
I,I+X: blocca il nemico e lo colpisce con un fendente infuocato.

Note: Si trova al torneo per salvare la sua partner Yuri Astrive, rapita da Ihadurca, indossa una simulation Suit che ne potenzia le qualità fisiche. Alla pronuncia della parola Zerochaku si trasforma in Danzaiver e può utilizzare la spada Danzai Blade e il bracciale Danzai Bracelet

ALTY AL LAZEL

Luogo di nascita: Regno di Finistere, 5 aprile
Professione: Mago
Sesso: Maschio
Età: 15
Altezza: 157 cm
Peso: 48 Kg
Misure: 75-65-72
Hobby: Pescare
Cibo: Insalata, Yogurt
Schieramento: Bene
Am: Erel
Storia: Lost Legacy



Mosse speciali:

G+X (breve distanza): giravolta attorno al braccio dell'avversario e rovesciata
G+X (media distanza): fiammata
G+X (grande distanza): da una palla infuocata piovon sulla testa del nemico meteore fiammegianti
S+X: palla di fuoco che spunta dalle mani, la portata è molto limitata
A+X: altra esplosione di fuoco che colpisce a distanza
I+X: quattro draghi di fuoco investono il nemico
I,I+X: il nemico viene sollevata in una sfera gialla che si tramuta in sei fiammate che vanno a colpirlo

Note: Grazie ai suoi poteri magici è il solo che può stare con Ihdaurca, si difende grazie all'arte del Court Fighting, partecipa al torneo soprattutto per amore della bella Erel.



TENPOIUN KEIYA

Luogo di nascita: Giappone, 5 febbraio
Professione: Onmyouji (fa parte di un dan)
Sesso: Maschio
Età: 24
Altezza: 178 cm
Peso: 60 Kg
Misure: 87-78-80
Hobby: Preparare tè giapponese
Cibo: tè verde giapponese
Ama: Himika, ragazze
Odia: bugie, stupidi e sake
Schieramento: Male
Storia: Tenpouin Episode



Mosse speciali:

G+X (breve distanza): colpisce ripetutamente con calci ravvicinati

G+X (media distanza): oscura la vista e aiutato dalle tenebre colpisce con un pugno e tre calci

G+X (grande distanza): spara una creatura che assale l'avversario al petto, mordendolo ripetutamente.

S+X: appare una "aureola" sopra a Keiya che fa piovere vari proiettili infuocati, gittata di medio raggio.

A+X: tre nuvole nere partono dalle spalle e colpiscono il nemico

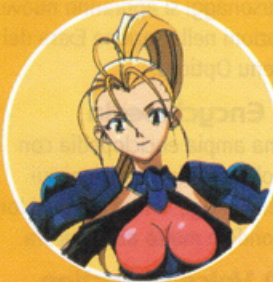
I+X: la proiezione di una stella a cinque punte scende sul terreno fino alla vittima, cinque spade rinchiodano l'avversario ed esplodono

I,I+X: spara un raggio laser azzurro dalle mani

Note: Keiya è alla ricerca di sempre migliori magie per dimostrare a se stesso di essere della famiglia Tenpouin. Ha una ragazza di nome Himika. Tramite varie magie riesce a oscurare la vista all'avversario e a colpirlo ripetutamente con calci e pugni. Usa la tecnica di combattimento Tenpouin.

EREL PLOWSE

Luogo di nascita: Repubblica di Mag Mel, 12 gennaio
Professione: Mercenario
Sesso: Femmina
Età: 21
Altezza: 163 cm
Peso: 45 Kg
Misure: 98-56-87
Hobby: Visitare alberghi
Cibo: Uovo crudo, riso
Ama: Alty
Schieramento: non le interessa
Storia: Moe Moe Erel



Mosse speciali:

G+X (breve distanza): attanaglia con le gambe e rovescia l'avversario atterrando sopra

G+X (media distanza): colpisce con tre fendenti l'avversario, dopo averlo atterrato si avvicina e lascia partire una grandiosa esplosione

G+X (grande distanza): salta ad alcuni metri da terra, e poi colpisce con la testa lo stomaco del nemico

S+X: comincia a roteare su se stessa a grande velocità aumentando progressivamente il cerchio

A+X: spara un proiettile molto veloce

I+X: spara un raggio laser dal basso verso l'alto

I,I+X: (forse una delle combo più divertenti) si sdoppia, intrappolando il nemico in una sfera gigante, poi, similmente al baseball lancia e smazza con la spada spedendo il malcapitato in orbita.

Note: Futuro successore della scuola di arti marziali Fuin è molto amica di Setsuna che ama soprannominare Yuki.

HIMENO MIDORI

Luogo di nascita: Giappone, 3 maggio
Professione: Combattente
Sesso: Femmina
Età: 21
Altezza: 170 cm
Peso: 59 Kg
Misure: 90-64-76
Hobby: Jogging
Cibo: riso
Ama: Combattere
Odia: Codardi
Schieramento: non le interessa
Storia: Passionate midori



Mosse speciali:

G+X (breve distanza): abbraccia lateralmente l'avversario portandolo a terra

G+X (media distanza): come in un celebre (?) film si sdoppia in quattro circondando l'avversario e colpendolo ripetutamente con calci e pugni

G+X (grande distanza): corre velocemente verso il nemico, e lo tempesta con una sequenza incredibile di pugni

S+X: crea un'onda d'urto di grande impatto, tanto da scaraventare l'avversario di alcuni metri indietro

A+X: crea un raggio azzurro di notevole grandezza

I+X: crea e lancia un giavellotto verde lungo alcuni metri

I,I+X: solleva l'avversario a parecchi metri d'altezza, dopodiché lo colpisce con un'onda d'urto

Note: Futuro successore della scuola di arti marziali Fuin è molto amica di Setsuna che ama soprannominare Yuki.

SAIZUKI SETSUNA

Luogo di nascita: Giappone, 1 novembre
Professione: Guardian Angel
Sesso: Femmina
Età: 21
Altezza: 155 cm
Peso: 41 Kg
Misure: 75-60-70
Hobby: Ammirare quadri
Cibo: Parfait al cioccolato
Ama: Karin e Midori
Storia: Guardian Angel Setsuna



G+X (breve distanza): prende per il braccio l'avversario e lo ribalta a terra

G+X (media distanza): trafigge due volte allo stomaco con la spada

G+X (grande distanza): lancia tre "campanellino" splendenti

S+X: lancia un fendente a spirale che colpisce alla testa e alle gambe

A+X: quattro spiriti azzurri volteggiano intorno all'avversario

I+X: lancia una spada nel petto dell'avversario, dopo alcuni attimi questa esplode in numerose spade blu

I,I+X: con un montante solleva il nemico, e una volta librato in aria si divide in tre parti colpendolo più volte.

Note: Karin, è uno spirito che è collegato direttamente con l'hadurca. Setsuna combatte aiutata da questo spirito.

GALLY "VANISH" GREGMAN

Luogo di nascita: Pianeta Aradia
Professione: Cacciatore di taglie
Sesso: Maschio
Età: 36
Schieramento: Non gli interessa
Altezza: 203 cm
Peso: 115 Kg
Misure: 114-85-89
Hobby: Suonare il pianoforte
Cibo: Aragosta trouble
Ama: Sayake e i guai
Odia: le assurdità.
Storia: Bounty Hunter.

**Mosse speciali:**

G+X (breve distanza): tira per un braccio il nemico buttandolo a terra
G+X (media distanza): si avvicina di corsa al nemico, lo trafigge con la spada e lo solleva
G+X (grande distanza): lancia una pallina bianca che si tramuta in una esplosione sotto i piedi dell'avversario
S+X: corre verso il nemico, lo solleva per la testa colpendolo ripetutamente con la spada, infine spara un raggio laser
A+X: crea tre esplosioni sul terreno che investono tutto ciò che incontrano
I+X: lancia un nugolo di missili a gittata limitata
I,I+X: lancia un grandissimo numero di missili che creano una esplosione gigante

Note: Un cacciatore di taglie chiamato in codice Klutzy Rogue. Gli è stato ordinato da un cliente di eliminare hadurca. È sposato, sua moglie si chiama Sayaka Gregman. Zerochaku si trasforma in Danzaiver e può utilizzare la spada Danzai Blade e il bracciale Danzai Bracelet

LINEDWELL RAINLICKS

Luogo di nascita: Inghilterra, 5 marzo
Professione: Schizofrenico
Sesso: Maschio
Età: 22
Schieramento: Male
Altezza: 185 cm
Peso: 65 Kg
Misure: 78-58-68 cm
Hobby: Suonare la chitarra
Cibo: Lumache
Ama: Il momento in cui uccide, l'occulto e l'heavy metal
Odia: Restrizioni
Storia: Day Breaker

**Mosse speciali:**

G+X (breve distanza): prende l'avversario sulla nuca e sbatte la faccia per terra
G+X (media distanza): prende l'avversario per una gamba, lo sbatte ripetutamente a terra, poi lo lancia in aria e lo colpisce con la spada
G+X (grande distanza): lancia un non meglio identificato buco nero che permette di colpire anche da distante in piena faccia l'avversario
S+X: spara una serie di raggi laser a lunga gittata dall'effetto devastante
A+X: spara un'onda d'urto colorata di grandi dimensioni ma di bassa portata
I+X: lancia a terra una striscia di fiamme di altezza crescente
I,I+X: crea nell'aria una croce rossa rovesciata a sette punte, si gira di spalle e trafigge l'avversario immobilizzato

Note: Lie era un normale fan del rock'n'roll fino a quando in un incidente perse la testa. Ha trovato e rubato la spada del diavolo Shahal.

KAKURINE

Luogo di nascita: Sconosciuto, 23 luglio
Professione: Sacerdotessa
Sesso: Femmina
Età: 10010
Altezza: 145 cm
Peso: 35 Kg
Misure: 68-54-61 cm
Ama: Il vuoto
Odia: Umani
Schieramento: Male
Storia: Fantastic Abilities

**Mosse speciali:**

G+X (breve distanza): appare e scompare più volte attorno all'avversario fino a spingerlo alle spalle, provocando una caduta di poco conto
G+X (media distanza): prende un pupazetto di carta e lo soffia via fino a farlo cadere a terra, il nemico, come sotto effetto di un rito voodoo fa la stessa cosa, piombando pesantemente a terra
G+X (grande distanza): immobilizza e solleva l'avversario lanciando con la mano un fendente trasversale invisibile.
S+X: lancia una serie di anelli concentrici rossi
A+X: lancia due palle di fuoco
I+X: rotea su se stessa creando un anello di luce che poi avvolge l'avversario immobilizzandolo, dà poi una lieve spinta dall'effetto dannoso
I,I+X: morde al collo il malcapitato succhiandone l'energia vitale e lasciandolo stramazzone a terra

Note: Kakurine fu disturbata da Ihadurca e vuole metterla a tacere per sempre

IHADURCA

Luogo di nascita: I-Praseru, 5 settembre
Professione: Strega
Sesso: Femmina
Età: 23
Altezza: 175 cm
Peso: 52 Kg
Misure: 102-58-87 cm
Ama: Distruzione
Odia: Umani
Schieramento: Male
Storia: Evil Zone, the confinement Area

**Mosse speciali:**

G+X (breve distanza): prende sotto braccio il nemico e lo atterra pesantemente
G+X (media distanza): afferra per il collo il nemico e infilzandolo con il bastone lo getta per aria, una volta in aria lo raggiunge e gli spara scaraventandolo a terra, sparisce due volte e ricompare per ulteriori spari laser
G+X (grande distanza): intrappola il nemico in una serie di anelli rosa, lo fa oscillare in aria e lo lancia a terra
S+X: spara quattro sfere azzurre roteanti
A+X: spara un doppio laser
I+X: spara una serie di fiamme che spostano l'avversario
I,I+X: due sfere viola accerchiano il nemico, dal bastone esce una lama infuocata, colpito con il fendente l'avversario esplode.

Note: La cattivona del gioco, indubbiamente la combattente più forte.

CODICI
GAMESHARK

Se siete in possesso del Gameshark sarà comodo utilizzare i seguenti codici:

P1 umano,
 il CPU non combatte
 300A8376 0000
 300A8378 0000

P2 umano,
 il CPU non combatte
 300A8377 0000
 300A8379 0000

Unlock all hidden items
 800A83DE FFFF
 800A83E0 FFFF
 800A83E2 FFFF
 800A83E4 FFFF

Questo è tutto, il gioco è di per sé abbastanza semplice e basteranno poche ore di gioco per avere la completa padronanza del sistema di controllo e delle mosse più spettacolari e dannose. Al livello hard gli ultimi avversari daranno sicuramente del filo da torcere, ma un corretto uso dei cristalli, con un pronto utilizzo del tasto di difesa dovrebbero farvi avere la meglio.



X-Drive

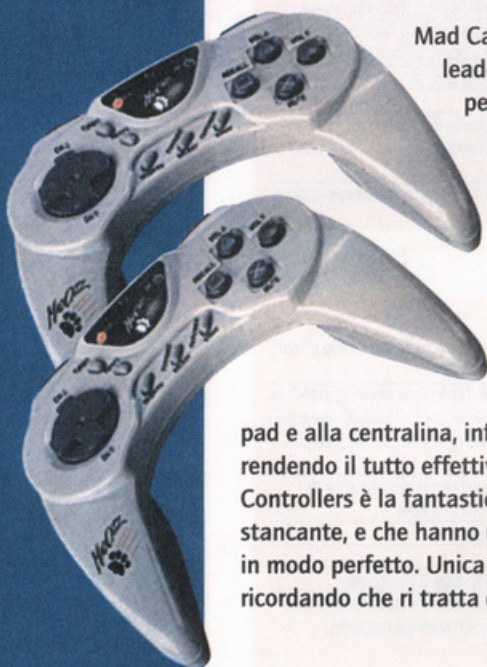
Produttore Innovation 2000
Distributore 3D Planet
Prezzo L. 129.000
Sito Internet www.3dplanet.it



Dopo la recensione del Dex Drive sul numero tre di PlayStation World, eccoci alla prova di un suo temibile concorrente, l'X-Drive, prodotto da Innovation 2000 e distribuito ufficialmente in Italia da 3D Planet. Il prezzo, come avrete già visto è più elevato rispetto al Dex Drive, ma è giustificato da alcune caratteristiche in più che rendono l'X-Drive unico e non direttamente confrontabile con il Dex Drive. A beneficio di chi non avesse letto il numero precedente di PSW, questo tipo di accessori per Psx è utilissimo per gestire il contenuto delle memory card, permettendone la copia su altre card o rendendo disponibili i salvataggi sotto forma di file in modo da poterli scambiare su dischetto o via Internet con un altro possessore di apparecchi simili. L'X-Drive però, va oltre, anzitutto funziona con pile, eliminando l'ingombro e la scomodità dell'alimentatore (anche se lo spinotto per l'alimentazione a rete è presente), inoltre è dotato di due alloggiamenti che rendono possibile la copia da una card a un'altra anche per quanti non possiedono un PC (necessario al Dex Drive come strumento di memorizzazione temporanea dei dati). D'altra parte l'X-Drive è collegabile al PC e grazie al semplice software in dotazione, permette di scambiare i file dei salvataggi con altri giocatori, supportando al 100% il formato Dex Drive ormai diffusissimo sulla grande Rete. Infine l'X-Drive è compatibile con i file della Pocket Station, rendendo così possibile lo scambio dei mini giochi pensati per quella piattaforma. In sintesi, un prodotto veramente curato, potente, dal prezzo solo all'apparenza un po' alto.

Mad Catz Advanced Wireless Controllers

Produttore C.T.O.
Distributore C.T.O.
Prezzo L. 40.000
Sito Internet www.cto.it



Mad Catz è un nome che non abbisogna certo di presentazioni, da anni è ormai un'azienda leader nella costruzione di periferiche di gioco e anche in ambito PlayStation si distingue per un vasto assortimento di prodotti offerti. Quello recensito oggi è un kit di sicuro interesse creato per chi vive come un ostacolo i cavi e cavetti che per esigenze tecnico/progettuali spuntano inesorabilmente dalla nostra amata console grigia. Si parla di kit... l'offerta di Mad Catz, infatti, nel pacchetto Advanced Wireless Controllers non si limita a un singolo pad senza fili, ma è pensata per chi ha intenzione di condividere il piacere del gioco (nonché il piacere e la comodità di non avere lunghi cordoni che si intrecciano) con qualche amico, pronto alla sfida in multiplayer. Sono due i gamepad alloggiati nella confezione insieme alla centralina ricevente i raggi infrarossi che va collegata, con i due spinotti, a entrambe le porte joy-pad della Psx. Ancora una volta Mad Catz dimostra di fare le cose con cura: oltre ai pad e alla centralina, infatti, sono comprese nel kit 4 pile pronte per essere inserite nelle ali dei due controller, rendendo il tutto effettivamente utilizzabile fin da subito. Altro punto a favore dell'Advanced Wireless Controllers è la fantastica ergonomia dei gamepad, che si impugnano in modo assolutamente naturale, mai stancante, e che hanno una disposizione dei pulsanti (in special modo quelli frontali, L1, L2, R1, R2) studiata in modo perfetto. Unica avvertenza: trattasi di pad solo digitali, niente manopoline analog dunque. Il prezzo, ricordando che si tratta di 2 gamepad e che sono wireless, pare assolutamente competitivo.

Produttore Zye Technology
Distributore C.T.O.
Prezzo L. 99.000 circa
Sito Internet www.cto.it

F1 Micro

Il catalogo C.T.O. si è arricchito di un nuovo volante dell'ultima generazione, capace di funzionare in modalità analogica con Dual Shock, digitale con Dual Shock e NegCon. Come recita il nome, l'F1 Micro è un volante piccolo, compatto, delle stesse dimensioni, secondo Zye Technology, di un vero volante da Formula 1. Estratto dalla scatola, e connesso alla Psx, il volante presenta una base d'appoggio che va fissata a un tavolo grazie a una serie di ventose: la stabilità del tutto è buona, ma forse un fermo meccanico avrebbe giovato, poiché la tenuta delle ventose dipende molto dal tipo di superficie su cui si appoggia il volante. Il design è curatissimo e la scelta dei materiali come il loro accostamento è di ottimo livello. In prova l'F1 Micro ha fornito buone sensazioni per quanto concerne il protocollo Dual Shock implementato e si è rivelato forse un po' troppo sensibile in fase di sterzo, cosa eventualmente problematica però, solo in quei giochi che non permettono di calibrare il controllo via volante. Da segnalare il cambio a farfalla in stile F1 e l'ottima implementazione e disposizione dei pulsanti normalmente presenti sul gamepad Psx, che permettono una navigazione fra i menù di gioco veloce e precisa. Ultima nota, l'F1 Micro, probabilmente per scelta di compattezza totale, è stato pensato come un volante all-in-one, manca dunque la pedaliera, accessorio presente in altre produzioni concorrenti, anche se, solitamente presenti sul mercato a un prezzo superiore a quello dell'F1 Micro, prezzo che pare equilibrato per le caratteristiche disponibili.



Produttore Guillemot
Distributore DB Line
Prezzo L. 59.000
Sito Internet www.dbline.it

Shock2 INFRARED CONTROLLER

di Mattia Ravaneli

Il nuovo joypad Shock 2 Infrared Controller, come lascia intuire il nome stesso, non presenta alcun cavo, utilizzando invece una tecnologia a infrarossi per la comunicazione tra il joypad e la centralina ricevente (tranquillamente alloggiata all'interno della porta pad della PlayStation).

Il joypad utilizza due diverse frequenze per comunicare con la centralina, così da permettere l'utilizzo in contemporanea di due pad Shock 2 Infrared Controller senza alcuna intermittenza. Ma le peculiarità dell'ultimo prodotto Guillemot non finiscono qua: tramite un tasto Mode è possibile, infatti, settare il pad in tre differenti modalità, normale (senza vibrazione quindi), Dual Shock (compatibile con qualunque gioco supporti tale opzione) e NegCon, opzione che permette di ricreare un effetto sterzo simile a quello realizzabile con il vero pad Negcon della Namco tramite il pad digitale (e solamente nei titoli Namco che supportano tale possibilità).

Alla Guillemot si può rimproverare solamente di aver realizzato un pad effettivamente troppo grosso per chi ha delle mani appena più piccole della media, risultando sveniente per bambini e giovani ragazze. Un piccolo dubbio rimane sulla risposta su schermo dei nostri comandi impartiti da distanza grazie alla tecnologia a infrarossi, che a tratti sembra soffrire di un minimo ritardo, quantificabile in poche frazioni di secondo. Ma per chiunque vuole comodità, senza fili che si attorciglino per ogni dove, lo Shock 2 Infrared Controller rimane un'ottima scelta.



MAILSTATION

a cura di Gianluca Loggia

*"Find the reflection
you see to be so
damn unpretty"*



Questo numero di MailStation è dedicato alla stupenda Lisa Nicole Lopes, in arte Left Eye, rapper delle TLC. Che c'entra con quello di cui parliamo di solito? Boh? Niente, forse tutto, forse qualcosa... facciamo così. Il primo che indovina il nesso tra Left Eye e MailStation vince un abbonamento a PSW pagato dal sottoscritto. Scrivete, scrivete...

PSW si dissocia totalmente da tutto quanto scritto dal Loggia nell'introduzione di questa MailStation.
LA REDAZIONE

Mandate le vostre lettere a:
PlayStation World MailStation
Via A. Moro 3
20090 Buccinasco (Mi)
oppure in e-mail a:
ualone@tin.it

IL MEGLIO... PER ME

Spettabile redazione di PlayStation World, chi vi scrive stavolta non è forse il vostro lettore medio. Mi chiamo Giovanni, ho 29 anni e da un annetto a questa parte ho scoperto che nell'accozzaglia di giochi tutti uguali ce ne sono anche alcuni veramente ben fatti a cui vale la pena dedicare un po' di tempo. Mi riferisco a giochi come Resident Evil, Metal Gear Solid e, soprattutto, Silent Hill (quest'ultimo è un vero e proprio capolavoro sotto tutti i punti di vista). E' stato proprio Resident Evil a spingermi ad acquistare una PlayStation. Purtroppo il mondo dei videogiochi è ancora popolato da gente che adora dimostrare di saperne di più degli altri e di ragazzini che non fanno altro che perdere tempo dietro i loro Tekken 3 o giochi insulsi del genere. Non capisco... questi giochi mantengono intatte idee di base e modalità di gioco che appartenevano ai giochini di dieci anni fa e ottengono ancora un successo incredibilmente mostruoso. Quando si renderanno conto i ragazzi che oggi esistono giochi che hanno una trama, delle ambientazioni e un'atmosfera pari a quelle di un ottimo film? La mia speranza è che nei prossimi anni (soprattutto con l'arrivo della PlayStation 2), le cose cambieranno e i vari Tekken lasceranno il posto a giochi del calibro di Silent Hill. Voi cosa ne pensate? Distinti saluti

Giovanni

La mia speranza, invece, caro Giovanni, è che niente di quello che ti auguri accada. I giochi che riusciranno a piacerti non finiranno mai. Il successo di Resident Evil da una parte e di Metal Gear Solid dall'altra sta generando un fenomeno per cui i survival horror game e gli sneak'em up (oops, dimenticavo... magari questi termini non ti vanno a genio ^_^) non verranno mai a mancare nei prossimi anni. A questo punto, sicuro che avrai con cosa allettare le tue serate casalinghe in futuro, perché non sperare che anche chi ha gusti diversi dai tuoi possa ottenere lo stesso? Perché, secondo me, solo di gusti si tratta. Sì, sì, è sicuramente così. Solo uno stupido potrebbe pensare che esistono generi più "nobili" di altri. Credi che dietro la realizzazione di un gioco come Tekken 3 non ci sia il lavoro di gente con gli stessi (se non più grandi) attributi di chi ha lavorato a Silent Hill? O credi forse che amare un picchiaduro sia una cosa da mentecatti, mentre apprezzare con il giusto distacco un gioco come Metal Gear Solid sia figo? Tutte stupidaggini, Giovannino mio. Le stesse sciocchezze che sparano quelli che ascoltano solo jazz, guardano solo film "d'autore" e leggono solo libri "di una certa importanza" perché tutto il resto fa schifo. Bah. Lunga vita al

*pop, a Hollywood e a Stephen King, per quanto mi riguarda. E lunga vita a Tekken 3, a tutti gli Street Fighter e a tutti i picchiaduro presenti e futuri. Ma soprattutto lunga vita alla diversità dei generi, alla diversità dei gusti e alla continua mescolanza tra essi. Secondo me è solo un bene se esistono persone diverse con gusti diversi e artisti diversi con capacità diverse in grado di soddisfare gli appetiti di molteplici persone. Ah, altra cosa... il nostro lettore medio non esiste, credo. Esistono semplicemente *tutti* i nostri lettori.*

FUTURO PROSSIMO

Caro Ualone (a proposito, ma che significa questo nickname?), ti scrivo per fare i miei complimenti a tutta la redazione. PlayStation World è veramente una bella rivista, soprattutto per quanto riguarda la parte che dedicate alle guide e soluzioni dei giochi. Non lo nego, non sono un mostro nel risolvere i giochi (nonostante sia un grande appassionato) e le vostre soluzioni il più delle volte cascano proprio a pennello per togliermi d'impaccio in situazioni difficili. Al di là dei complimenti, quello che mi preme sapere è questo. E' di questi giorni la notizia che a marzo uscirà la PlayStation 2 (a proposito, ti piace il suo look? Io ne sono rimasto spazzato) e mi chiedevo "chissà se PlayStation World diventerà in futuro una rivista per PlayStation 2?".

Mario Acerra

Semplice, Mario. Vuoi sapere cosa succederà a PSW quando uscirà PlayStation 2? Continua a leggerci e te ne accorgerai! :) Se mi piace il look della prossima console Sony? Beh, dalle foto direi decisamente di no, ma sarei pronto a cambiare idea anche immediatamente se qualcuno decidesse di regalarmene un esemplare. Continuo a pensare, comunque, che il modo migliore per attendere PlayStation 2 è quello di divertirsi al massimo con l'attuale scatoletta grigia. Già, ne sono proprio convinto. Ah, grazie dei complimenti, cosa significa Ualone te lo spiego la prossima volta.



PLAYSTATION WORLD

Quest...ionario

Vuoi giocare **Monaco GPRS II** o **Grandia** senza spendere una lira? Allora ti basta compilare il questionario che trovi qua sotto - 10 domandine facili-facili - e spedirlo a:

Playstation World - Editoriale Il Faro - v. Aldo Moro, 3 - BUCCINASCO (MI) 20099

Un bel gesto che permetterà a noi redattori di rendere PSW una rivista sempre più bella e più attenta alle preferenze dei suoi amati lettori. I primi 50 che lo faranno riceveranno in regalo una copia di **Monaco GPRS II** o di **Grandia** direttamente a casa loro. !



TUTTI GLI AVVENTURIERI A RAPPORTO! QUESTA E' L'OCCASIONE CHE STAVATE ASPETTANDO: LOTTA PER LO STONE SPIRIT, SCOPRIRE I MISTERI DI UN'ANTICA CIVILTÀ E... SALVARE IL MONDO!

Grandia ti farà immergere in un mondo mitico, ricco di personaggi originali e con una trama dettagliatissima... In questo RPG, Justin, temerario quattordicenne discendente da una nobile famiglia di avventurieri, sogna di eguagliare le gesta dei suoi avi. La fida Sue, amica d'infanzia, e il maialino Poey seguono Justin in tutte le sue imprese. Passo dopo passo, Justin verrà a conoscenza dei misteri di un'antica civiltà, incontrerà nuovi amici che lo aiuteranno nella sua ricerca e scoprirà qual è l'oneroso compito assegnatogli: riportare la prosperità sulla faccia della terra e ristabilire la pace.

GRAFICA DA URLO, VETTURE REALISTICHE, INTELLIGENZA ARTIFICIALE SOFISTICATA E... VELOCITÀ ED EMOZIONE DIVERTIMENTO GARANTITO

- Una modalità arcade per sfidare le auto più veloci del mondo ma, attenzione, il vostro pad è ora un volante e dovrete controllare le reazioni della vostra vettura. Musica coinvolgente, grafica stupenda, incidenti realistici...cosa volete di più ?
- Multiplayer fino a 4 persone in link o in split screen
- 16 piste, 11 scuderie e 22 vetture per intense ore di gioco



- | | | | |
|--|---|----------------------------------|--|
| 1) Ho anni _____ | 5) In generale, preferisco i giochi di...
☐ avventura
☐ azione
☐ guida
☐ calcio
☐ picchiaduro
☐ piattaforma
☐ ruolo
☐ simulazione
☐ sparatutto
☐ sport
☐ 3D in generale
☐ altro | 6) Conosco PSW dal numero _____ | 9) La cosa che preferisco sono
☐ le news
☐ le recensioni
☐ i codici
☐ le soluzioni
☐ le guide
☐ la posta |
| 2) Ho acquistato la Playstation nel lontano (indica l'anno) _____ | | 7) Mi piace PSW perchè _____ | 10) Quello che non leggo
☐ le news
☐ le recensioni
☐ i codici
☐ le soluzioni
☐ le guide
☐ la posta |
| 3) Gioco anche con
☐ dreamcast
☐ nintendo
☐ il mio PC
☐ internet
☐ la barbie | | 8) Non sopporto PSW perchè _____ | |
| 4) Il gioco dell'anno è senza dubbio _____ | | | |

nome: _____ cognome: _____

via: _____ n. _____ CAP _____

Località: _____ Prov. _____

tel.: _____ e-mail (facoltativo) _____

DC prescelto ☐ GRANDIA ☐ MONACO GPRS2

XRAY

GAMES THROUGH THE LOOKING-GLASS

MENSILE DI VIDEOGAMES APPLICATO ALLA FRUIZIONE DELL'INSCINDIBILITÀ
DEL PANISMO D'ANNUNZIANO, OVVERO... PAROLE IN LIBERTÀ SUI VIDEOGIOCHI.

POLLICE VERSO:

A te, o scafandrato lettore che stai scroccando questa rivista in edicola o a casa di qualcuno! Non si fa, no no e poi no.

FRASE DEL MESE:

Mai fidarsi di chi ti dà consigli e poi ti offende dietro le spalle.
Cornuto!

DOMANDA DEL MESE:

Quando esce la PlayStation 2?

Risposta:

Quando vuole basta che torna preso che domani c'è scuola.

IL NEGOZIANTE BALORDO RITORNA

ATTO 1

Negoziante Balordo: E' uscito il Neo Geo Pocket, è venuto il tempo di prenderti una bella console portatile.

Avventore: Ma ho il Game Gear

N.B.: Appunto, ho detto portatile

A.: Ma ho anche il Game Boy

N.B.: Appunto!!!

Per mandare le vostre lettere al negoziante balordo:

filippo_ciurga@hotmail.com

IL TUTTOLOGO RISPONDE

"Uèèèèè, guarda qua, guarda il trilinear filtering, guarda che effetti di luce dinamici in tempo reale !!!

Con questa scheda UltraMegaForce 3D gioco a dei giochi mille volte più belli dei tuoi ridicoli giochi per PSX, che al massimo mette insieme un ammasso informe di pixel, e pure in bassa risoluzione !!!"

Eh... quante volte avete sentito frasi simili. Certo, spiegate al PCaro che la qualità dei giochi non si riconosce dalla grafica.

Che lui con i suoi Quake 1-2-3 superpompati di effetti non può competere con un gioco per PSX, che anche con una grafica meno bella, supera in qualità, atmosfera, concept, design e tutto il resto quelle patetiche Demo del motore grafico che sono Unreal e compagnia.

"Voi non avete FF7!!! Ah no, quello ora sì, bè non avete FF8, né GT, voi GT non ce l'avete!" Rispondono incolleriti i consollari.

I giocatori di console, non avendo la possibilità di essere tecnologicamente superiori ai Pcisti, si devono rassegnare ad avere giochi con concept migliore. Fanno i Duri e Puri, quelli che "l'importante è la giocabilità", quelli che "fallo gasare con i loro milioni di texel al secondo, mica come noi che quelle cose non le guardiamo, noi!"

Che idealisti veri... peccato che poi ogni volta che esce o viene solo annunciata una nuova console, gli stessi Duri e Puri della giocabilità, ma proprio gli stessi, scrivono ai loro cugini "Uèèèèè, la nuova PS64 Cast da la biada alla tua bella nuova Voodoo 3... vedrai che giochi spettacolari su questa console, altro che i due poligoni di Unreal!"

I Pcisti sono accusati di seguire sempre l'innovazione hardware... ed è vero. Ma poi appena si sa di una nuova console rivoluzionaria, ecco che i consollari non parlano d'altro.

Il tutto è tristemente vero. Meditate gente, meditate...

Sir Dejala - Tuttologo (dejla@hotmail.com)

GIUBOCS

ADESSO SICHA SCOLTO BUONA MUSICA

PLAYSTATION WORLD ECTS

Welcome Home (sanitarium)

Una fiera non è una fiera se non c'è Galbusera, poche palle. Invece anche l'ECTS ha avuto i suoi bei premi, le sue onoreficenze, le patacche dorate e le bustine in legno.

L'assegnazione di tutto quanto l'ambardan è stato deciso dal baldo staff di PigSwineWorld, PSW per gli amici.

PEGGIOR GIOCO DELLA FIERA ISS Pro Evolution

Spiegazione: Il calcio della Konami ha rotto! Sempre la stessa pappona, prendi la palla passala, tirala in porta, cerca di fare gol. Bha...

MIGLIOR GIOCO DELLA FIERA Tomb Raider IV

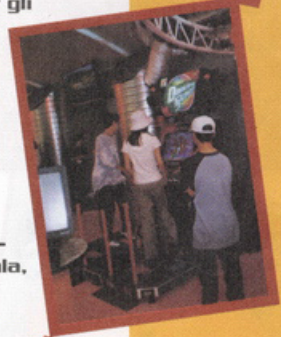
Spiegazione: Lara veste con eleganti pantaloncini trasparenti che fanno intravedere chiaramente il tanga che alloggia tra le marmoree sfere della Divina. Il gioco sembra essere all'altezza delle aspettative.

MIGLIOR GIOCO DI AZIONE Tomb Raider IV

Spiegazione: Salta, zompa, spara, accuccia, muovi leva, tira leva, nuota, arrampica, zompa, zompa, zompa. Il miglior gioco d'azione che ci sia capitato da anni!

MIGLIOR AVVENTURA Tomb Raider IV

Spiegazione: Un cammino intrigante, una storia allucinante. Ogni saga ha un inizio, se c'era una E andava anche meglio come senso. Il mistero, il fascino, il cosa-c'è-dopo, i personaggi con cui parlare. Tomb Raider IV si rivela anche la miglior avventura di sempre per Psx!



Master of Puppets (Metallica)
Nothing's Shocking (Jane's Addiction)
Non è per sempre (Afterhours)



...prossimamente...
su playstation world

IN EDICOLA IL N. 2

PERSONAL media

Editoriale il Faro S.r.l. - Milano
Anno I - Numero 2
Settembre/Ottobre 1999
Distribuzione: A. & G. Marco S.p.A.

numero 2
L.6.000

la rivista digitale

DVD
VIDEO

**GUIDA ai
LETTORI**

**i PRIMI
apparecchi
MP3**

**in AUTO
con il
COMPUTER**

**NAVIGARE
INTERNET
con il
TELEFONINO**

INCHIESTA
**Digitale a
luci rosse**

